

4CD BREED

JEST TEŻ W WERSJI Z DVD

KOREA ZAPOMNIANY
KONFLIKT

MARS BUNT
ROBOTÓW

P E Ł N E W E R S J E G I E R

INDEX: 334561 NUMER 02/2005 (109) LUTY 2005

CD-ACTION[®]

CENA 18 ZŁ 50 GR
W TYM 7% VAT

RECENZJE

THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

SID MEIER'S PIRATES!
CHILDREN OF THE NILE
GOTHIC 2: NOC KRUKA

POJEDYNEK
DELUXE SKI JUMPING 3
SKOKI NARCIARSKIE 2005
RTL SKISPRINGEN 2005

**BIT
BOMBA**
**KALENDARZ
2005!!!**

TEMAT NUMERU
BATTLEFIELD 2

ŚŁAWA! BOGACTWOM, KOBIETY
ZDOBĄDZ WSZYSTKO!



Czasopismo i płyty stanowią integralną całość
i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

334561
26-2916
8,50 ZŁ
W TYM 7% VAT



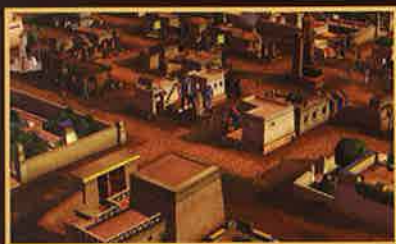
ZOSTAŃ FARAONEM STWÓRZ WŁASNE IMPERIUM

Immortal Cities CHILDREN OF THE NILE

2CD

w sklepach na przełomie stycznia i lutego

www.children-of-the-nile.com



Pierwsza gra tego typu, w której dzięki prawdziwemu silnikowi graficznemu 3D można zwiedzać stworzony przez siebie świat.



Unikalny system zachowań mieszkańców pozwala im w realistyczny sposób reagować na zmianę otoczenia.



Różne tryby widoku umożliwiają podgląd codziennego życia poddanych, jak i strategiczny widok na całe imperium.

- Wiele lat doświadczeń twórców kultowych gier - Cezara, Faraona oraz Zeusa!
- Zaawansowany silnik graficzny 3D pozwalający wyjść wprost na ulice tworzonego miasta
- Intuicyjny interfejs umożliwiający zabawę nawet najmniej doświadczonym w gatunku strategii

- Mieszkańcy mający swoją historię i rodzinę - ich wydajność zależna od sposobu rządów
- Edytor map do tworzenia nowych kampanii i scenariuszy
- Dodatkowa płyta CD zawierająca multimedialną pomoc w grze, ścieżkę dźwiękową i wiele więcej!
- Profesjonalna, polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt





SID MEIER'S PIRATES!

SŁAWA,
BOGACTWO,
KOBIETY.

ZDOBĄDŹ
WSZYSTKO!



BIERZ UDZIAŁ W SPEKTAKULARNYCH
BITWACH, BUDUJ SWOJĄ POTĘGĘ
PRZEJMUJĄC INNE STATKI SIŁA



DOKONUJ ZUCHWAŁYCH NAPADÓW,
POJEDYŃKUJ SIĘ O HONOR,
SŁAWĘ I PIENIĄDZE



ZWIEDZAJ NIEZLICZONĄ ILOŚĆ
Tajemniczych Wysepek
W POSZUKIWANIU ZAGINIONYCH SKARBÓW

W SPRZEDAŻY OD STYCZNIA



WWW.PIRATES-GAME.COM
WWW.CDPROJEKT.INFO



MARZYĆ WARTO, MARZYĆ TRZEBA!



PREMIERA DOOMA 3 i Half-Life'a 2 zamyka (chyba?) pewną epokę w dziejach branży gierkowej. Oto ukazały się dwie gry, których premier wyczekiwały od długich miesięcy (i lat) tysiące graczy. Mniejsza o to, jak dobre były - ważne jest raczej to, że... no właśnie - już BYŁY. Nagle jakoś wytworzyła się pustka, bo przecież nie liczy się to, co było (choćby nie wiem jak wspaniałe), a to, co dopiero będzie. Nieważne spełnienie, a dążenie do spełnienia. Jak to kiedyś śpiewano „bo nie o to chodzi, by złapać króliczka, ale by gonić go”.

Cały problem raczej w tym, że... chyba nie za bardzo jest obecnie o czym marzyć! Kiedyś sprawa była prosta - śniło się głównie o kolejnych Tomb Raiderach. No, może jeszcze (ciut na marginesie) o Quake'u 2 czy (hahaha) czekano na premierę Duke Nuke'm Forever. Potem gwiazda Lary zaczęła blaknąć, a rozmaite FPS-y wysunęły się na top „wytęsknionych” - od Quake'a 3 poprzez serię UT... i w końcu dojrzałyśmy do wspomnianego na początku duetu.

I co dalej? Na co teraz warto czekać? Hm... eee... yyy... No dobra, jest sporo nadziei związanych z grą S.T.A.L.K.E.R., ciekawie zapowiada się Brothers in Arms, nie można powiedzieć. Ale... to już chyba nie ta intensywność marzeń i oczekiwań, co ongiś. Czyżbyśmy zatem trafili na jakiś przełom - czas, w którym marzenia graczy pójdą w innym kierunku? Z FPS-ów oczekiwanie przesunęło się na... ba... skąd mamy wiedzieć? Może dowiemy się o tym na majowych targach E3? Albo po prostu nie mamy już na co czekać? Brrrrr... nie, lepiej o tym nawet nie myśleć. Do diabła, zawsze MUSI być o czym marzyć! Bo czym byłoby nasze życie bez marzeń?

Więc marzmy - **marzmy choćby o tym, by nasze marzenia mogły się spełnić.** Śnijmy na jawie o rzeczach niezwykłych, bo szkoda marnować marzenia na rzeczy przyziemne i płaskie. Sięgajmy w nich gwiazd, nie sklepowych półek... Marzmy, bo czasem niespodziewanie sen staje się jawą, słowo ciałem, a marzenie - rzeczywistością. Choć często z różnych powodów mniej kolorową, niż by się chciało. Ot, zdobycie bieguna przez niepełnosprawnego Jasia. Melę było dla nas wydarzeniem niespodziewanym i radosnym. Dowiodło, że nawet pozornie nierealne marzenia mogą się spełnić, a „chcieć znaczy móc”. I gdyby na tym się skończyło - nic, tylko owej inicjatywie przyklasnąć.

Ale niestety, najwyraźniej ktoś dostrzegł w tym zdarzeniu szansę na „sukces medialny”. Spece od marketingu zatarli ręce. „Spodobało się ludziom? No, to dajmy im to jeszcze raz!”. I już Jaś zdobywa drugi biegun, a jego wędrówka staje się nagłośnionym w TV spektaklem, czymś w rodzaju specyficznego reality show, telewizyjnego bloga, komercyjnego przekazu/pokazu. Zaczyna się medialna histeria, rekordomania, jasiomania, granie na emocjach...

Obawiamy się, że to nie koniec - a raczej początek. Jest jeszcze wiele innych rekordów do pobicia... Może Jaś jako pierwszy niepełnosprawny zdobędzie teraz Mount Everest - i to idąc tyłem? Albo przejedzie na hulajnodze przez Saharę? Przepłynie wpływ Atlantyk? (Wszystko oczywiście relacjonowane z blokiem reklam przed i po, a jak się da, to i w połowie przekazu, z widocznym logo sponsora, tonem pełnym egzaltacji.) I tak czyjeś marzenia zostały sprzedane, prehandlowane, wręcz sprostytuowane.

I jeszcze jedna taka „drobna” sprawa. Jaś jest jeden. **A ilu jest w Polsce niepełnosprawnych, zamkniętych w czterech ścianach domów, dla których byle schody czy brak podjazdu jest barierą równie wielką jak dla Jasia zdobycie bieguna?** Nie wiem, czy moralnym jest publiczne spełnienie kolejnych marzeń jednego człowieka, który miał to szczęście, że zogniskował na sobie uwagę mediów i sponsorów i totalne olanie potrzeb tysięcy innych? Nie wiemy, ile kosztowały owe wycieczki Jasia, ale wydaje nam się, że z pomocą wydanych na to pieniędzy można by spełnić sny wielu innych równie (albo i bardziej) poszkodowanych jak Jaś ludzi. Może już nie tak szalone marzenia, zatem nie tak atrakcyjne medialnie... ale równie ważne. Dla nich i ich rodzin. Marzmy, by tak było.

Więc apelujemy - **Jasiu, starczy.** Nie daj się zrobić mario-netką mediów, nie daj się wykorzystać, wrabiać w kolejne wyprawy, imprezy, bicia rekordów. Bądź mężczyzną - powiedz: „Koniec! Teraz pora na marzenia innych!” - bo dorosłość polega także na tym, by umieć dostrzegać potrzeby innych, nie tylko własne. Może zatem czas powiedzieć specem od TV „już nie jestem dla was »Jaś«”. Przestałem być dzieckiem. Mówcie mi »Janek« i przestańcie mnie traktować jak małego pluszowego misia, wyłączcie kamery, dajcie mi już spokój!”. Marzmy, byś miał odwagę, JANKU, tak postąpić. A my już dajemy Ci spokój...

Na koniec zajrzyjmy do najnowszego CDA. Wiele gier, a wśród nich na pierwszy plan wybija się dwie, przy których opisie trudno uniknąć słowa „marzenie”. Pierwsza to Pirates, czyli remake klasycznego dla gatunku dzieła. „Remake” to zresztą za małe słowo - to klon, to stare Pirates - tyle, że na engine'ie rodem z XXI wieku. Krótko mówiąc - wtórność nad wtórnościami. I wiecie co - jest **CHOLERNIE** dobra. Nie wiemy, na czym to polega, ale dla nas, starych koni, graczy z kilkunastoletnim stażem, którzy „przetrawili” setki, jeśli nie tysiące gier, ta gra to... marzenie. :) O powrocie do młodości? Też.

A druga - to oczywiście „egranizacja” Riddicka. Kolejna, po Far Cry'u, gra FPS, która pojawiła się zupełnie niespodziewanie. Owszem, owszem, coś się o niej mówiło, coś pisało (ba, nawet Tematem Numeru była) - ale jakoś bez specjalnego entuzjazmu. A tu, proszę! Oto doskonała gra bazująca na filmie. Gra niebędąca tylko sposobem na sprzedanie sukcesu filmu i banalną nawalanką „na motywach”, ale jego udanym rozwinięciem i dopełnieniem. Marzyło się nam, że coś takiego jest możliwe. I proszę - spełniło się. **Warto marzyć!**

Spełniły się też marzenia tych czytelników CDA, którzy naciskali nas o kolejny kalendarz CDA, w którym będzie na czym zawiesić oko. Natomiast marzenia antyfanów o tym, by CDA w końcu trafił szlag... Wiecie, życie jednak jest brutalne: niektóre marzenia nigdy się nie spełniają. Albo spełnią się wtedy, gdy już wam na nich nie będzie zależeć...

A teraz spełnimy marzenia tych, którzy nie lubią, jak za dużo gadamy. Niniejszym zamykamy paszczę.

Milej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

PS Dziękujemy wszystkim, którzy nadesłali nam życzenia noworoczno-świąteczne. A Agnieszce dziękujemy dodatkowo za smaczny prezent. :)

Do wygrania!

Nominowane gry do tytułu „CD-ACTION Gra Roku 2004” oraz 10 egz. gry, która zwycięży Plebiscyt - str. 114 • Procesor Intel® Pentium® 4 530 z technologią HT i płytą główną Intel® D915GAVL oraz 20 gier i 10 plakatów „Sid Meier's Pirates!” - str. 59 • Po 15 gier Zoo Tycoon 2 i Rollercoaster Tycoon 3 - str. 89 • 10 Cyborgów Evo oraz 5 padów P2500 - str. 34

SPRAWDŹ, CZY WYGRAŁEŚ - lista laureatów konkursów numeru 11/2004 na stronie 12!

**Marzenia o kolejnym numerze CDA
urzeczywistnią się 15.02.2005 r.!**



www.cdaction.com.pl

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (0 71) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciej Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegor, Krzysztof Tomczak

Redaktor techniczny: Jacek Sawicki

DTD: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwicz

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor działu reklamy: Michał Mierzyński

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijak
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poigrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezadowolonych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Koplowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.





Nie pozwoli Ci zasnąć

Gry 3D • Odtwarzacz MP3 • Odtwarzacz video • Cyfrowe zdjęcia



Nowy K500i z **QuickShare™**

Łatwy sposób na przesyłanie zdjęć



Sony Ericsson

W Plus GSM Sony Ericsson K500i
od **1 zł netto** (1,22 brutto)*

* Szczegóły w regulaminie promocji

www.plusgsm.pl

Plus
GSM

Sequel jednego z najlepszych online'owych shooterów, osadzony tym razem we współczesnych realiach i wzbogacony o kilka dobrych pomysłów. Do tego napędzany solidnym „silniczkem”. Cudów nie ma - to musi być dobre...

HITY NUMERU

SPIIS TREŚCI

Zawartość Cover CD	008
Kalejdoskop.....	014

ZAPOWIEDZI

Elder Scrolls IV: Oblivion	020
Stolen	022
Bioshock.....	024
Origin the Species.....	026
Cpt. Blood.....	028
Heroes of Might & Magic V	029
Sims 2: University	032
Punisher	033
Hellforces	034

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Hearts of Iron 2	036
------------------------	-----

TEMATY NUMERU

Battlefield 2	038
---------------------	-----

RECENZJE

Sid Meier's Pirates!.....	054
MTX Moto Trax.....	060
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	062
Painkiller: BOoH.....	064
Gooka: The Mystery of Janatris	066
The Chronicles of Riddick.....	068
Shrek Team Action.....	072
Alexander: Fortune.....	074
Skoki Narciarskie 2005	076
Deluxe Ski Jumping 3	076
RTL Skispringen 2005	076
Pacific Fighter	080
Terrorist Takedown	083
Locomotion	084
Sabotain	086
Joint Operations: Escalation	088
Lemony Snicket's A Series of... ..	090
Children of the Nile	092
Moment of Silence	094
Gothic 2: Noc Kruka	096
Doom 3 PL	099
Podbój Rzymu PL	100
MoH: Wojna na Pacyfiku PL	100
Combat Mission: BB PL	101

O GRACH INACZEJ

Gra roku 2004.....	114
Sid Meier Story.....	112

NIE TYLKO GRAMY

Nie daj się nabrać.....	122
Serwisy o grach	124

HARDWARE

Creative SB Audigy 4 Pro.....	138
Doro 850 Colour	136
GP PowerBank Torch 4in1	135
iRiver PMP-120	132
Karty GeForce 6600 GT	
(PCI-Express vs. AGP)	128
Manta MM809 PC	
USB Commander Pad	130
MSI MegaPlayer 521	131
MSI MegaPlayer 522BT	133
Newsy	126
Samsung ML-1520	131
Scythe Kamakiri vs.	
Titan Vanessa.....	134
Thermalright XP-120.....	137
Z-Cyber Zling Drive	136

INNE

Action Redaction	142
Ankieta 2005	107
FPP Zone	110
Freeware	104
Gamewalker	046
Gry wiecznie żywe:	
Final Fantasy 8	103
Kaszanka: Postal 2: AW	102
Kącik Mobilnego Gracza	109
Krótką Piłką.....	106
Na Luzie	118
Prenumerata	140
Tipsy	146

INDEKS GIER

Alexander: Fortune.....	074
Battlefield 2	038
Bioshock.....	024
Children of the Nile	092
Chronicles of Riddick.....	068
Combat Mission: BB PL	101
Cpt. Blood.....	028
Deluxe Ski Jumping 3	076
Doom 3 PL	099
Elder Scrolls IV: Oblivion	020
Final Fantasy 8	103
Gooka: The Mystery of Janatris	066
Gothic 2: Noc Kruka	096
Hearts of Iron 2	036
Hellforces	034
Heroes of Might & Magic V	029
Joint Operations: Escalation	088
Lemony Snicket's A Series of... ..	090
Locomotion	084
MoH: Wojna na Pacyfiku	100
Moment of Silence	094
MTX Moto Trax	060
Origin the Species	026
Pacific Fighter	080
Painkiller: BOoH.....	064
Podbój Rzymu PL	100

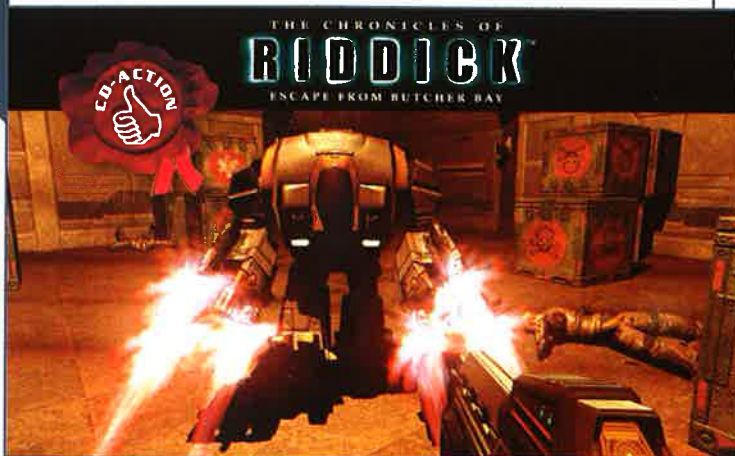
Sid Meier's Pirates! - s. 054

Czyli "znacie? To pograjcie!". Klasyczna dla gatunku gra została po raz kolejny „zreanimowana” na nowym engine'ie i uzupełniona o kilka nowych, acz nieoszałamiających pomysłów. Co nie zmienia faktu, że jej grywalność powala (wymagania sprzętowe poniekąd też) i zachwyci jednakowo tak starych, jak i nowych graczy.



The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay - s. 068

Ufff, pod tą przydługą nazwą kryje się - co nietrudno chyba dostrzec - gra bazująca na całkiem niezłym filmie s.f. I w przeciwieństwie do większości gier „na motywach filmu” jest wręcz rewelacyjna i nie ogranicza się do mechanicznego odtworzenia filmowych epizodów. Do tego w zgrabny sposób łączy kilka gatunków i jest znakomicie skonwertowana z Xboxa. Rewelka!



Postal 2: AW	102
Punisher	033
RTL Skispringen 2005	076
Sabotain	086
Shrek Team Action.....	072
Sid Meier's Pirates!.....	054
Sims 2: University	032
Skoki Narciarskie 2005	076
Stolen	022
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	062
Terrorist Takedown	083

Gra Roku 2004 - s. 114

Czyli przegląd i plebiscyt (dwa w jednym) najlepszych gier roku 2004. Przeżyjmy to jeszcze raz!

iiyapońska moc obrazu



ProLite E435S nowa seria

17", panel TN Wide Angle
rozd. 1280 x 1024 / 75 Hz
czas reakcji 10 msek.
jasność 350 cd/m²
głośniki 2 x 2,5 W, tryb ECO
korekcja gamma, sRGB, OPQ*



ProLite E485S nowa seria

19", panel MVA
rozd. 1280 x 1024 / 75 Hz
czas reakcji 23 msek.
jasność 300 cd/m²
kontrast 800:1, DVI-D
głośniki 2 x 2,5 W, tryb ECO
korekcja gamma, sRGB, OPQ*

* OPQ - optymalna jakość obrazu podczas wyświetlania DVD i filmów

iiyama



www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)



REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:
 • DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 28.12.2004.
 • WSZYSTKIE DEMA, PROGRAMY ITD. ZOSTAŁY PRZETESTOWANE - INSTALUJĄ SIĘ Z WWW.MENU I URUCHAMIAJĄ SIĘ NA URZĄDZENIU SPEŁNIAJĄCYM WYMAGANIA SPRZĘTOWE DANEGO PROGRAMU/DEMA.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, Info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściągę minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGI!
 Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PRZYPOMINAMY, ŻE **OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI**

MUZYKA W WYBIERAŁCE: Shielder!

W SKRÓCIE

BONUSY

Action Mag
 Action Sport
 Adventure Zone
 Bonus 1-2
 Bonus DVD [tylko na DVD]
 Dema i gry z roku 2004
 Esensja
 Emu Kouncilk
 FAQ
 FPP MegaZin
 Oldsql
 RTS Area
 Speed Corner
 Strefa WWW
 Tawerna RPG

DEMA

A Series of... **DVD CD**
 Armies of Exigo **DVD**
 Children of the Nile **DVD**
 Crazy Machines **DVD CD**
 Deluxe Ski Jump 3.11 **DVD CD**
 Ford Racing 3 **DVD CD**
 MTX Trax **DVD CD**
 The Punisher (*) **DVD CD**
 (*) oraz patch do dema Punisher

TRAILERY

Battlefield 2 **DVD CD**
 Boiling Point **DVD**
 Brothers in Arms **DVD CD**
 Close Combat FF **DVD CD**
 Crytek Engine Movie **DVD CD**

Riddick... **DVD CD**
 Snowblind **DVD CD**

UŻYTKI

Acrobat Reader **DVD**
 Armor2net 3.12 **DVD CD**
 DirectX 9.0c **DVD CD**
 Drivery ATI/NVidia
 DiViX **DVD**
 Gimp 2.0.2 **DVD**
 PicaView 2.0 **DVD CD**
 PowerStrip 3.56 **DVD CD**
 Quick Time **DVD**
 Trojan Hunter 4.0 **DVD CD**
 WinRAR 3.41 **DVD CD**
 WMP **DVD**

PATCHE

Call of Duty 1.5 **DVD CD**
 Doom 3 PL **DVD CD**
 PES 4 1.10 **DVD CD**
 RCT 3 **DVD**
 The Breed **DVD CD**
 The Sims 2 update **DVD CD**
 The Sims 2 nude **DVD CD**
 Tomb Raider 3 XP patch **DVD CD**

DODATKI

Children of the Nile soundtrack **DVD**
 Classic Doom for Doom 3 Alpha 0.02 **DVD CD**
 HL2 mody **DVD CD**
 Shade soundtrack **DVD CD**

PEŁNA WERSJA



MARS: BUNT ROBOTÓW / MARCH! OFFWORLD RECON

GATUNEK: FPS/taktyczna
 ROK PREMIERY: 2004
 WYMAGANIA: P2 450, 128 MB RAM, karta grafiki 16 MB, Win 98/ME/XP/00

W bazie na Marsie dzieją się dziwne rzeczy... brzmi znajomo? Ale zamiast pojedynczego marine wysłany został oddział robotów, a sama gra jest nie tylko FPS-em, ale też dość prostą grą taktyczną, w której dowodzimy grupką tychże robotów. Dodajmy, że pod względem grafiki Mars „nieco” różni się od Doom 3. Ale za to jest z 2004 roku, jest po polsku i zajmuje niewiele miejsca na HDD, mniej niż niejeden demo. A uznaliśmy, że lepsza pełna wersja gry po polsku niż takie sobie demo...



PEŁNA WERSJA



KOREA: ZAPOMNIANY KONFLIKT / KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

GATUNEK: TAKTYCZNA/SIM
 ROK PREMIERY: 2003/04
 WYMAGANIA: PIII 733 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna z 64 MB, Win 98/2000/XP, 1 GB na HDD

Fragmenty recenzji Pepina Krootklego

Każdy, kto grał w Commandos, Shadow Company czy inny klasyk gatunku, nie powinien mieć problemów z odnalezieniem się w grze. W przeciwieństwie do Commandos 3 zmagania toczą się tu w pełni trójwymiarowym środowisku. W teorii możemy wywijać kamerą, jak dusza zapranie, lecz ogólnie dobre wrażenie psuje mało precyzyjne sterowanie. Plansze są ogromne, urozmaicone i naprawdę można na nich



SERIAL DO GRY: MLR3K-R9EKL-L9L3X-XM4C3-KEX3M

BREED

► GATUNEK: taktyczny FPS
 ► ROK PREMIERY: 2004
 ► WYMAGANIA: P 4 1.5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB akcelerator 3D, 1,5 GB HDD

Fragmenty recenzji Czarnego Iwana

Historia, która pcha cię, drogi gracz, w studnię okrucieństwa i przemocy, rozpoczyna się od najazdu na odległą kolonię ziemską w systemie Besalios. Agresywna rasa kosmitów zwanych Breed anektuje bazę i wycina w pień jej mieszkańców. Ziemia odpowiada, wysyłając w kosmos flotę. Wojna jest długa i krwawa. Ludzie ostatecznie wygrywają, jednak na Ziemię powraca tylko jeden ocalały statek - Darwin. Niedobitki z Darwina czeka gorycz i rozczarowanie - okazuje się, że błękitna planeta została w tym czasie zaatakowana i podbita przez Breed. Nieliczna grupa GRUNTS (Genetically Revived Universal Tactical Sentient) ma do wykonania misję niemożliwą: pokonać i eksterminować osiadłych na Ziemi Obcych.

Myślicie, że po tym możecie już grać? Nie tak szybko. Najpierw trening na symulatorze. To akurat przydatna rzecz, bowiem Breed wymaga instruktażu. Kolejne zadania umożliwiają zaznajomienie się z interfejsem i sposobem dowodzenia oddziałem. Tak, tak, tu znów walczymy w grupie, a to wymaga pewnego obycia. Nie da się biec na oślep i strzelać we wszystko, co się rusza, bo taki galop musi się zakończyć kulą między oczami. Proste komendy, dzięki którym możemy sterować trójką wsparcia, w gruncie rzeczy nie umożliwiają realizowania jakichś skomplikowanych planów. Team składa się z czterech jednostek różnych specjalności, dlatego ważne jest, aby sprawnie dowodzić oddziałem i wykorzystywać zalety spec. grupy w zależności od okoliczności. Najwygodniej i najlepiej wybrać jednego zawodnika - resztę pozostawić w obwodzie i ściągać ich po kawałku w miarę oczyszczania terenu z wroga.

GRUNTS korzystają nie tylko z siły mięśni i osobistych systemów ofensywno-defensywnych. Mogą również zasiąść za sterami czołgu, łazika, myśliwca. Prowadzenie tych maszyn jest stosunkowo proste (oprócz statku powietrznego). Gra wygląda dobrze, ale na pewno nie ośniewa. Podobnie jak w Far Cry'u, mamy wreszcie pełną perspektywę (widok aż po widnokrąg), dzięki czemu dojrzymy nawet odległe konstrukcje, obiekty itp. Mapy są duże, dzięki czemu możliwe było konstruowanie wieloetapowych zadań i misji. (...) Breed to porządna, chociaż nieoszałamiająca grafika, dużo niezłej broni, dwie dziesiątki wieloetapowych misji, dużo pojazdów, którymi możemy sterować i nieś z ich pomocą śmierć.

Instrukcja na CD/DVD z grą.

BREED

PEŁNA WERSJA



zabłądzić. Sprzyja temu brak miniaturowej mapy, do której przyzwyczailiśmy się już w grach strategicznych. W dwunastu misjach nasi komandosi wykazują się w zadaniach, jakie niewiele odbiegają od kanonów gatunku. A to trzeba coś wysadzić w powietrze, kiedy indziej rozkaz dotyczy schwytania i uprowadzenia radzieckiego doradcy. Jest również misja rozgrywająca się w rozpadzionym pociągu, przywodząca na myśl analogiczny level z trzeciej części Komandosów.

Łojenie komuchów przebiega raczej rutynowo i bezproblemowo, za pomocą tego samego asortymentu sztuczek, co w Commandos. Przeciwno watahom wartowników wystawiono mocną, czteroosobową ekipę w składzie: Benjamin Jacob Goodlover (spec od mokrej roboty, czyli podrzynania chudych żółtych gardelek), snajper Nocny Jastrząb (Allo, Allo?), zimna jak lód sanitariuszka Sara Parker oraz „koreański specjalista” Kim Yoon-Soo pseudonim 'Kato'. Grafika przypomina nieco Soldiers of Anarchy.

Instrukcja - w katalogu MANUAL na CD/DVD z grą.

Armies of Exigo

Jeden z najlepszych „warcraftowych” RTS-ów ostatnich kilkunastu miesięcy. Recenzja była miśsiac temu, więc kto chce - może sprawdzić. Demo zajmuje 105 MB na HDD i zawiera jedną misję pomiędzy Empire i Beast. Zalecam przeczytanie readme, bo sterowanie jest dość skomplikowane (tzn. sporo opcji), tu tylko te najbardziej podstawowe.

Podstawowa klawiszologia
 [CTRL] + [1]-[9] - grupowanie oddziałów
 [1]-[9] - wybór grupy
 [F1]-[F4] + klik na grupę - tworzenie supergrupy
 [F1]-[F4] - wybór supergrupy
 [A] - atak
 [S] - stop
 [R] - napraw
 [G] - garnizon
 [B] - buduj
 [P] - patroluj
 [H] - utrzymaj pozycję
 [F8] - opcje
 [F9] - okna questów
 [F10] - menu
 [Tab] - zmiana mapy

► GATUNEK: RTS
 ► WYMAGANIA MINIMALNE:
 P3 1.2 GHz, 512 MB RAM, karta grafiki 64 MB (nie mniej niż GF3/Radeon 8500), Win XP/Me/00/98SE

DVD



► PEŁNA WERSJA ◀

PARADISE

CRACKED

TYLKO NA DVD

GATUNEK: taktyczna/cRPG
ROK PREMIERY: 2003
WYMAGANIA: PII 400 MHz, 128 MB RAM, Win98/ME/2000/XP, karta grafiki 8 MB

Instrukcja w grze.

Fragmety recenzji Corneo

Wzemy cyberpunkowy świat rodem z Blade Runnera przetkany matriksowymi wtętami, osadźmy w nim młodego hakera, wraz z uzbrojoną drużyną, rozłożmy na planszach siatkę heksów i całość podlemy sporą dawką erpegowości - a otrzymamy tę grę. Mamy rok 2003. Nowej Ery. Ery, która umożliwiła podbój kosmosu i kolonizację Marsa, nie zaznała wojen ani głodu, przyniosła ludziom szczęście, a Ziemię zamieniła w prawdziwy raj. Tak to przynajmniej wygląda z zewnątrz. Tak naprawdę bowiem rasa ludzka stoi u progu wymarcia. Ludzie uciekli w rzeczywistość wirtualną. Liczba urodzin gwałtownie spadła, za nią podążył średni poziom IQ. Znakomita większość zamieniła się po prostu w uzależnione od kabelek stado matolów.

O to właśnie chodziło rządowi i korporacjom. Jak zwykle jednak znaleźli się ludzie płynący pod prąd. Jednym z takich wyrotowców jest młody bohater Paradise Cracked, który podczas podróży po Sieci włamuje się tam, gdzie nie powinien - i zdobywa dane, których nikt niepowołany nie miał prawa zdobyć. Nie zdążył nawet ich przeczytać, bo już po kilku minutach pod jego domem zaroilo się od policji.

Na początku nasz haker jest sam. Dostępnie jednak przybywa mu sprzymierzeńców o przeróżnych umiejętnościach i predyspozycjach. Nasi uciekinierzy mają do dyspozycji szerokie spektrum broni oraz sprzętu dodatkowego. Pistoletów, strzelb, działek czy granatów jest tu wiele rodzajów, do tego amunicja różnego kalibru i typu. Do tego dochodzą kamizelki kuloodporne, lekarstwa, przenośne apteczki, wspomniane już implanty. Będziemy mogli nawet pojeździć różnymi pojazdami. Wyposażenie można kupić, zebrać z ciał wrogów, a co ciekawsze - unikatki trafią do nas przy okazji wykonywania zleceń.

Na swojej drodze spotkamy nie tylko gliniarzy w różnych odmianach, ale też gangi i rozmaite ruchy oporu, z których każdy ma swoje sprawy, swoich wrogów i sprzymierzeńców. Własnymi działaniami (np. włączając się w uliczną strzelaninę po którejś ze stron czy wykonując czyjeś zlecenia) gracz również może zyskać przyjaciół lub pogorszyć swoje notowania u którejś z grup. Całutka gra jest turowa (...).



GATUNEK: strategia/sim
WYMAGANIA MINIMALNE: P3 800, 128 MB RAM (256 dla XP), karta grafiki 32 MB, Win 98/00/ME/XP

Immortal Cities: Children of the Nile

Ciekawe połączenie gry strategicznej z czymś w rodzaju SimCity, Faraonem czy nawet (jakby się uprzeć) The Sims, w realiach starożytnego Egiptu. Trudno to szybko streścić, zatem odsyłam do recenzji w tym numerze CDA. Pamiętaj tylko o jednym - najważniejsi są tu ludzie, nie surowce. Demo zajmuje ok. 450 MB na HDD

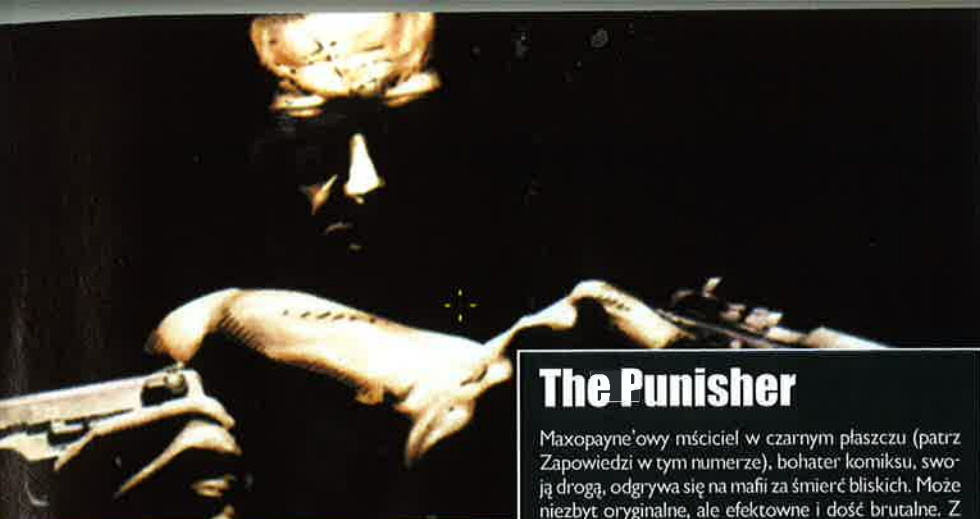
UWAGA!

Nie wiedzieć czemu, na niektórych konfiguracjach demo się kasza, tzn. spie się grafika (jakieś śmieci na ekranie). Nie wiem, czym to jest spowodowane i jak temu zapobiec. :(

Sonic Heroes

Dynamiczna i kolorowa przygodówka rodem z konsol. Można grać z klawiatury, choć nader wskazane posiadanie joypada. Demo zawiera jedną misję, bez możliwości save'a. 170 MB na HDD.

GATUNEK: arcade
WYMAGANIA: P3 1 GHz, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98SE/ME/XP/00 (z SP2)



The Punisher

Maxopayne'owy mściciel w czarnym płaszczu (patrz Zapowiedzi w tym numerze), bohater komiksu, sworzą drogą, odgrywa się na mafii za śmierć bliskich. Może niezbyt oryginalne, ale efektowne i dość brutalne. Z uwagi na to nie polecam tego dema młodszym graczom. 287 MB na HDD mieści 1 misję + cut-scenki.

UWAGA!
Na CD/DVD jest też patch do tego dema.

Klawiszologia
[Kursory] lub [W/A/S/D] - sterowanie
[Spacja] - czołgać się
[C] - kucnij
[Tab] - tryb rzeźnika (hm...)
[LBM] - ognia!
[RMB] - tryb alternatywny ognia
[R] - przeładuj
[Z] - wyrzucić
[1]-[2] - wybór broni
[G] - podnieś broń
[F] - celuj
[Q] - szybkie zabijanie (hmmm....)
[E] - użyj itd.
[F1] - help

■ GATUNEK: TPP
■ WYMAGANIA MINIMALNE: P3 1 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 64 MB, Win 9x/00/ME/XP

DVD CD

ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD



Ford Racing 3

Jak ktoś lubi jeździć niezniszczalnymi (hm...) Fordami, ma tu okazję. Jeden wyścig, sporo możliwości tuningu. 56 MB na HDD.

■ GATUNEK: samochodówka (wyścigi)
■ WYMAGANIA MINIMALNE: P3 800, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/ME/00/XP DirectX 9.0c

DVD CD

Poczuj prawdziwą prędkość!

Kierownica rajdowa
RW-5000 FORCE FEEDBACK

PC/PS2



Michał Bębenek

Michał Bębenek
2004 - V-ce Mistrz Polski w Rajdach Samochodowych
2003 - V-ce Mistrz Polski w gr. N
2001 - V-ce Mistrz Polski N-4
1999 - Mistrz Polski N-3
1998 - V-ce Mistrz Polski N-3



entertaining the world



APOLLO
multimedia

www.apollomultimedia.pl
www.apollo.com.pl

**force
feedback**





Deluxe Ski Jump 3 v1.1

Chyba nie muszę prezentować tej gry? Ale tak pro forma: najpopularniejsze skoki narciarskie, mimo że tworzone niemal w garażu, grywalnością (nie grafiką...) leżą wiele „zawodowych” gier z tego gatunku. Parę MB na HDD, a zabawa nie z tej ziemi.

Dla przypomnienia
[F1]-[F10] - kamery
[R] - powtórka (replay)

■ GATUNEK: sportowa
WYMAGANIA: P3 450, 128 MB RAM,
karta graficzna 32 MB, Win 98/Me/2000/XP

Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events

Gra na motywach filmu – coś, jakby skrzyżować Macgyvera z Harry Potterem, z trzema dziećmi w roli głównej. 275 MB na HDD. Jakies takie posępne (nie wiem, czy wam też, ale mi załutuje troszkę pamiętną McGee Alicję), ale pogrążyć można.

■ GATUNEK: TPP
WYMAGANIA MINIMALNE: P3 600,
128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win
98/Me/00/XP



Reklamacje płyt CD - DVD

Zanim wysłesz płytę

1. Sprawdź ją w innym komputerze

Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu)

3. Najlepiej zanim wysłesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.
b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

■ GATUNEK: sportowa
■ WYMAGANIA: P3 1 GHz, 256 MB
RAM (lepiej 512), karta grafiki GF2/Radeon
7500 lub lepsza, Win 98/ME



MTX Mototrax

Efektowna symulacja motocykli rajdowych. 141 MB na HDD. Więcej o samej grze w tym numerze CDA. 141 MB na HDD.

Klawiszologia
[Kursory] - sterowanie
[8/2/4/6] - kamery
[Spacja] - amortyzatory
[E] - hamulec
[A] - trik 1
[S] - trik 2
[Enter] - kamera
[-] i [=] - balans
[Q] - sprzęgło
[W] - gaz

LAUREACI KONKURSÓW CDA 11

THPS 4

Marzena Górka, Ciechanów; Tomasz Wagner, Gniezno; Roman Berliński, Dochołbyczów; Tomasz Jarzębski, Radzymin; Gabriela Król, Bytom; Tomasz Józefczak, Wjewo; Sebastian Tiszka, Słupia k.; Kępna; Mateusz Janowski, Warszawa;

SHADE: GNIEW ANIOŁÓW

Juliusz Bienkowski, Piaseczno; Bartłomiej Dziuba, Leżajsk; Jan Morze, Gdynia; Łukasz Biesiadecki, Mielec; Konrad Sroka, Łódź; Mikołaj Kojdecki, Warszawa; Grzegorz Truchel, Goldat; Piotr Noczkowski, Warszawa; Rafał Sokołowski, Wrocław; Robert Rajewski, Warszawa; Tomasz Stoeck, Szczecin; Michał Lemierz, Gniezno; Adrian Sidor, Raszyn; Błażej Stefanowicz, Wolsztyn; Adam Szczypuła, Nowy Sącz;

NOKIA

Przemysław Koralecki, Kłoguck; Grzegorz Konecki, Warszawa; Kamil Magdzik, Zgierz; Grażyna Rutkowska, Poznań;

FULL SPECTRUM WARRIOR

Tomasz Mirek, Wojnicz; Łukasz Skowroński Sokółka; Jakub Adamusiak, Stalin Kościelny; Dominik Czyżewski, Dzierżon; Kazimierz Maczula, Borno Sulnowo; Łukasz Dusza, Mstów; Mikołaj Nowak, Kraków; Paweł Kujaczynski, Koszalin; Monika Brandt, Ruda Śląska; Tomasz Kędzior, Krosno; Piotr Grzegorzewicz, Bydgoszcz; Grzegorz Kaczynski, Gizycko; Marcin Gęgała, Wrocław; Jarosław Włodarczyk, Myszków; Marcin Wieczorek, Poznań;

FOOTBALL MANAGER

Michał Ciolek, Będziemyśl; Artur Jamborski, Przylęk; Patryk Jemiolek, Małkinia; Monika Kawecka, Kobylka; Przemysław Dudek, Brusko; Karol Domosławski, Chotomów; Dominik Gnański, Godziesze Wielkie; Szymon Józwiak, Tychy; Maciej Rzeczyca, Gdańsk; Artur Tokarz, Przewrót

HI-VISION

Michał Wojnarowski, Warszawa; Daniel Szuliński, Ostróda

Historia, którą chcemy opowiedzieć, należy do tych, które wolelibyśmy zapomnieć. Jednakże przeszłość powraca niczym odbicie w zwierciadle. Dlatego wysłuchaj jej słów i nie pozwól im zatonać w mroku zapomnienia...



WYDANIE
SPECJALNE

GRA PRZYGODOWA Z ELEMENTAMI HORRORU

19⁹⁹ zł

BLACK MIRROR

przeszłość jest lustranym odbiciem twojej duszy



PC CD-ROM

2CD

BLACK MIRROR

przeszłość jest lustranym odbiciem twojej duszy



DOBRA GRA

cnigames

FUTURE
GAMES

■ COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
 ■ RAINBOW SIX: LOCKDOWN
 ■ STARGATE SG1 - THE ALLIANCE
 ■ STAR WARS: EMPIRE AT WAR

■ THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW
 ■ THE SIMS 2: NA STUDIACH
 ■ WORLD OF WARCRAFT

LUTY 2005

The Settlers: Dziedzictwo Królów w marcu!

Jak informuje CD-Projekt, kolejna, piąta odsłona popularnej serii The Settlers (ponad pięć milionów sprzedanych kopii) - czyli The Settlers: Dziedzictwo Królów (oryginalny tytuł - The Settlers: Heritage of Kings), wydana zostanie już w marcu, w pełnej polskiej wersji językowej i przystępnej cenie stu złotych polskich. Recenzja The Settlers (V): Heritage of Kings - najpewniej już w następnym numerze.

www.thesettlers.com



The Sims 2: Na studiach

Pierwszy oficjalny dodatek do gry - The Sims 2: University - w Polsce wydany zostanie z podtytułem Na studiach.

www.eagames.com/redesign/games/pccd/sims2_university/home.jsp



Rainbow Six (4): Lockdown

Ledwie zdążyliśmy poinformować o czwartej części serii Rainbow Six, gdy przychodzi nam uzupełnić tamte doniesienia o jeden mały, acz istotny, detal. Jak informuje Ubisoft, nowy formalny tytuł gry brzmi Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown.

www.rainbowsixgame.com



SHORTY

■ Sacred Underworld w kwietniu

Niemiecki Ascaron ujawnił dalsze szczegóły dotyczące Sacred Underworld - niesamodzielnego dodatku do swej znakomitej ubiegłorocznej role-playing lite. Najważniejszą spośród nowości jest przemiana Sukuba - nowego potencjalnego alter-ego gracza (drugim jest Krasnolud), w nieco bardziej ogólnego Demona. Z iscie niemiecką precyzją poinformowano także, że dzięki Underworld świat Ancarii powiększy się o 40%, że zamieszkiwać go będzie dodatkowych 30 stworów, które niechybnie padną pod ciosemi kilkunastu rodzajów nowej broni.

Sacred Underworld zgłębimy już w kwietniu.

sacred-game.com

■ Star Wars: Empire at War

Znamy pierwsze szczegóły dotyczące sygnalizowanej już nam strategii osadzonej w nadszyczej pojemnym uniwersum Star Wars!

Ta, zgodnie z najnowszymi doniesieniami, tworzona jest przez Petroglyph i nosić ma tytuł Star Wars: Empire at War. Rozgrywa się ona na dwa lata przed „Nową Nadzieją” i stanowi swoisty pomost pomiędzy trylogiami I-III i IV-VI. Co przy tym niezwykle, walki w grze odbywać się mają zarówno na powierzchni planet, jak i w przestrzeni kosmicznej. Nie wiemy niestety, czy w przypadku tych ostatnich mowa o prawdziwym 3D w stylu Homeworld, jednak wizja dowodzenia flotami Imperium sprawia, że z niecierpliwością wyczekujemy nie tylko premiery gry - najwcześniej jesienią 2005 - lecz dalszych informacji na temat Star Wars: Empire at War.

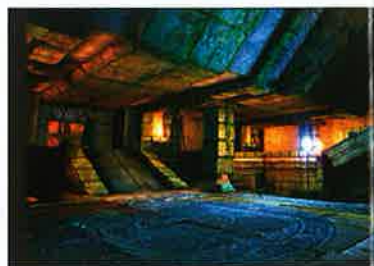
www.lucasarts.com

■ Bad Brains i Sam & Max?

Bad Brains - nowe studio założone przez niedoszłych twórców Sam & Max: Freelance Police (o ich zwolnieniu z LucasArtsu informowaliśmy blisko rok temu), ujawnił tytuły tworzonych w studiu gier. I jak się okazuje, prócz ujawnionej już A Vampire Story zajmuje ich I-Jet - pierwsza przygodówka typu point & click rozgrywana w całości w trybie multiplayer (premiery - wiosna 2006) i The Orgastic Four, czyli interaktywny komiks typu point & click, łączący elementy filmów akcji i... porno! (premiery wiosną 2007.) Ostatnim projektem jest zaś

Stargate SG1 - The Alliance

Dział promocji JoWoOD działa jak dobrze naoliwiona maszyna. Dzięki niemu już po raz drugi z rzędu wspominamy o „jego” Stargate SG1 - The Alliance, grze, o której przed miesiącem wiedzieliśmy jedynie, że ma coś wspólnego z popularnym serialem S.F. Od tego



czasu jednak zdołaliśmy poznać pierwsze szczegóły dotyczące tego projektu. Okazuje się, że The Alliance to tworzona na bazie zmodyfikowanego Unreal engine 2.5 gra akcji w perspektywie bądź pierwszej, bądź trzeciej osoby, którą od innych first (lub third) person shooterów odróżnia nie tylko fakt, że dostępne będą pojazdy, ale również, że dowodzić można będzie różnymi bohaterami grupy. Co więcej, w grze dostępny ma być tryb współpracy! Więcej o Stargate SG1 - The Alliance, znając już skuteczność działu promocji JoWoOD, na pewno przed jej premierą, którą planuje się na ostatnie miesiące 2005.

www.stargate-alliance.com

World of Warcraft w Polsce!

Zainteresowanie bohaterem naszego tematu numeru 01/05 - World of Warcraft - role-playing online, którym Blizzard Entertainment po raz kolejny udowodnił, że nie ma sobie równych - przekroczyło nasze najśmielsze oczekiwania (kto mógł przewidzieć, że gra, w którą da się bawić wyłącznie w Internecie, wzbudzi takie poruszenie...). Listy z pytaniami zalały redakcję, najczęściej powtarzającym się zaś było to dotyczące polskiego wydawcy gry i ewentualnych warunków jej dystrybucji. Dziś już znamy część odpowiedzi. Dystrybutorem World of Warcraft okazuje się CD-Projekt. CDP obiecuje, że gra trafi do

sklepów - w oryginalnej wersji angielskiej, ale z polską instrukcją - równocześnie bądź niewiele później po europejskiej premierze, zapowiadanej na 11 lutego. Cena World of Warcraft - w jednym z dwóch dostępnych pudełek - Przymierza lub Hordy - wynosi 199,90 złotych, przy czym w cenę wliczone jest pierwsze 30 dni gry. Ponadto CD-Projekt przygotował specjalną promocję dla wszystkich posiadaczy zarejestrowanych elektronicznie gier Warcraft III, w której World of Warcraft nabyć będzie można za 159,90 zł (plus koszt przesyłki). CD Projekt stara się także wprowadzić na rynek polski karty prepaid zastępujące kartę kredytową, z której ściągana jest należność za każdy kolejny miesiąc gry (równowartość 13 euro).

Więcej o polskim wydaniu World of Warcraft na stronie:

www.cdprojekt.info/wszystko_o_grze.asp?action=ShowGame&gid=52

en.wow-europe.com



Command & Conquer: Red Alert 3?

Potwierdziły się na polu oficjalnie nasze wcześniejsze doniesienia, jakoby Electronic Arts Los Angeles pracowało nad kolejną inkarnacją serii Red Alert - strategią czasu rzeczywistego wchodzącej w skład serii Command & Conquer. Naturalnie nic prócz faktu, że niemal natychmiast po ukończeniu Lord of The Rings: Bitwa o Śródziemie team odpowiedzialny za Red Alert 2 i jej rozszerzenie - Yuri's Revenge, zabrał się za Red Alert 3 - nie wiemy. Miejmy nadzieję, że już wkrótce będziemy w stanie napisać o niej więcej.

www.ea.com

PRAWDZIWY WŁADCA MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN



5 ODSŁONA
JEDNEJ Z NAJBARDZIEJ KULTOWYCH
STRATEGII WSZĘCH CZASÓW!

W sprzedaży
od marca!

THE SETTLERS DZIEDZICTWO KRÓLÓW



Zdobądź przewagę nad przeciwnikiem wykorzystując dynamicznie zmieniające się warunki pogodowe. Planuj posunięcia militarne w zależności od pory roku.



Stwórz tętniące życiem królestwo przy wykorzystaniu ponad 70 różnych budowli! Rozwijaj naukę, gospodarkę i twórz szlaki handlowe.



Obejmij kontrolę nad 6 zróżnicowanymi bohaterami i poprowadź swoje królestwo do zwycięstwa nad okrutnym tyranem.



2CD



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
LEŻYWOVA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

LUTY 2005



Ballerium żyje i ma się dobrze?

Informowaliśmy już o smutnym losie Ballerium - ambitnego projektu osadzenia strategii czasu rzeczywistego w świecie online, który po utracie sponsora/wydawcy stanął na progu nicości. Tym razem jednak nie został poczyniony ten przysłowiowy już krok do przodu i jak informują twórcy gry - Majorem - Ballerium zdobył sobie sprzymierzeńca i żyje. Mimo to nie jesteśmy pewni, czy faktycznie ma się dobrze. Sprzymierzeńcem tym okazuje się Interplay, który od przynajmniej kilku miesięcy sam stoi na krawędzi bankructwa. I choć dwa minusy w matematyce dają plus, ekonomia jest znacznie bardziej bezwzględna... Na ten czas premiera Ballerium planowana jest na lato 2005.

www.ballerium.com

50 000 oszustów out!

Twórcy Half-Life'a 2 - Valve - bardzo poważnie traktują swoje obowiązki i bezlitośnie eliminują tych starających się wejść tylnymi drzwiami w system Steam. Ostatnia czystka dotknęła ponad 30 tys. kont, co łącznie z poprzednio zabanowanymi dozwolniono daje okragłe 50 tys. oszustów.

www.steampowered.com

Age of Empires III

Age of Empires i Age of Empires: Rise of Rome - premiery odpowiednio w 1997 i 1998, Age of Empires II: The Age of Kings oraz Age of Empires II: The Conquerors - w 1999 i 2000. Age of Mythology i Age of Mythology: The Titans - 2002 i 2003. Przerwy pomiędzy kolejnymi tytułami Ensemble Studios - co najwyżej dwa lata. My zaś mamy rok 2005 i dobre wieści! Na horyzoncie jawi się kolejna Age of Empires, zatytułowana Age of Empires III, która śmiało zmierzać ma w Wiek Odkryć.

Age of Empires III rozpoczynać się ma w roku 1500 - tuż po tym, jak Kolumb „odkrył” dla Europy Nowy Świat - Amerykę, i kończyć w 1850, na progu rewolucji przemysłowej. Wybór tego właśnie okresu nie jest przypadkowy - w ten sposób Ensemble pokonuje kolejne stopnie historii ludzkości (naturalnie nie liczymy tu gier serii Age of Mythology). Nieprzypadkowa jest również scenaria

SHORTY

najpewniej Sam & Max: Freelance Police, o który Bad Brains ubiega się u swego niedawnego protektora - LucasArts. Czy ich starania odniosły oczekiwany przez wszystkich skutek - przekonać się mamy już wkrótce.

www.bad-brain.com

Sir Peter Molyneux

Peter Molyneux - twórca m.in. Populous, Black & White, Fable, został kawalerem Orderu Imperium Brytyjskiego. I choć jak się zdaje, zaszczyty staniały ostatnio na brytyjskim dworze królewskim - kawalerem Orderu Imperium Brytyjskiego jest m.in. Beckham - to mimo wszystko wysłużył je sobie dzięki grom komputerowym!

www.lionhead.com

Sherlock Holmes III

Cieszyć się i radujcie, o wy, którym nie wystarczyło zgłębienie tajemnicy mumii i rozwiązanie zagadki srebrnego kołczyka. Cieszyć się, bowiem Frogwares - niemieccy twórcy dwóch gier z Sherlockiem Holmesem - Mystery of the Mummy oraz The Silver Earring, zapowiedzieli ciąg dalszy przygód najsłynniejszego fikcyjnego detektywa wszech czasów. Niestety, z ich zapowiedzi wydedukowaliśmy jedynie, że tym razem oprawa równa ma być treści.

Więcej o kolejnej sprawie Sherlocka „elementarne, drogi Watsonie” Holmesa - wkrótce.

www.frogwares.com

Commodore - znów?

Nazwa Commodore nieobca jest nie tylko niedogdyśszym posiadaczom „sześćdziesiątek czwórek” i „przyjaciółek”. Stąd też zainteresowanie, z jakim spotkała się wieść o przejęciu przez holenderski Tulip praw do nazwy, o czym - my, zagorzali ośmiobitowcy - nie omieszkalismi poinformować w ubiegłym roku. Powracamy jednak do sprawy po to, by powiadomić, że Tulip niedługo cieszyć się nimi i od roku 2005 właścicielem schedy po C= jest amerykańska (pozory mylą) Yeahronimo



Brothers in Arms: Road to Hill 30

Duet Gearbox Software-Ubisoft zdradził podtytuł gry znanej dotąd jedynie jako Brothers in Arms. Ten - Road to Hill 30 - potwierdza zarazem nasze wcześniejsze doniesienia, jakoby BIA przerodzić się miała w serię podobną do konkurencyjnej Medal of Honor.

Przypominamy zarazem - droga na wzgórze 30 zacznie się dla nas już w marcu!

www.brothersinarmsgame.com

nowego?

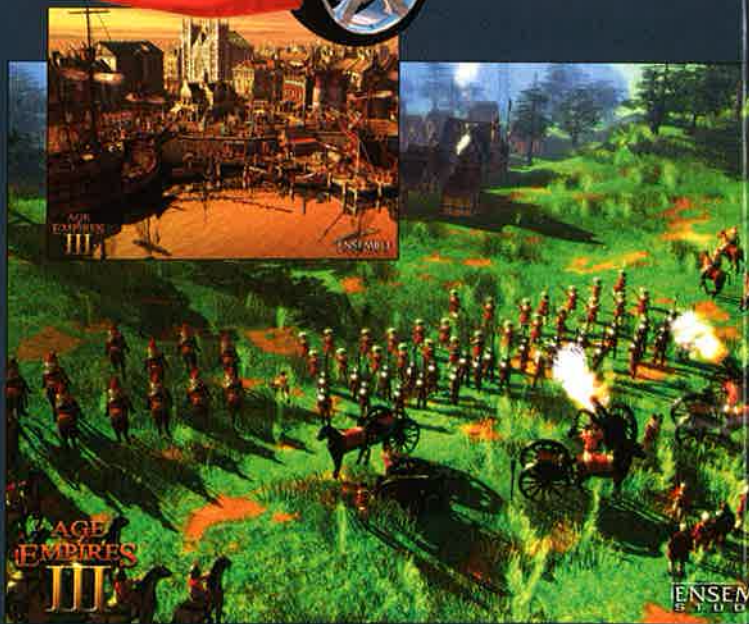
Twórcy Chrome i Xpand Rally - Techland - ujawnili część planów na rok 2005. Wynika z nich, że będzie to rok lepszy nawet niż poprzedni. Główna część zespołu pracuje nad grą o roboczym tytule The LawMan, zapowiedzianą na tegorocznym E3. Gra zapowiedziana jako arkadowy shooter osadzony w realiach dzikiego zachodu uległa całkowitemu przeprojektowaniu i w chwili obecnej jest to najważniejszy projekt Techlandu. Z arkadowej grywalności nie pozostało w niej nic i gracz powinien raczej spodziewać się „poważnego” shootera o dużych aspiracjach. Drugi z tytułów, nad jakim pracuje zespół developerski Techlandu, to SpecForce - futurystyczny shooter przenoszący gracza do świata znanego z gry Chrome. Zapowiedziana niedawno gra wchodzi w etap pierwszych testów, jak obiecuje Techland, już wkrótce dowiemy się o tym tytule dużo, dużo więcej. Czekamy!

www.techland.pl

Street Racing Syndicate PC

Trio Eutechnyx-Namco-Hip Games potwierdziło oficjalnie nasze wcześniejsze doniesienia, jakoby konsolowa Street Racing Syndicate - kolejny pretendent do korony króla wirtualnych wyścigów ulicznych - trafić miała także na pecety. Na pytanie, czy warto przynajmniej czekać, odpowiadają pośrednio lista ponad 40 licencjonowanych samochodów, części 15 wytwórców, trzy amerykańskie miasta do zjeżdżenia wzdłuż i wszerz (Los Angeles, Philadelphia, Miami) i jeden prestiż, jaki klasę na szale będziesz za każdym razem, gdy stawiać będziesz na starcie. Street Racing Syndicate zjawia się na naszych pecetach wiosną 2005.

srs.namco.com



VIRTUAL GAMES IN POLAND ONLY BY INTEL & LOGITECH

2 MISTRZOSTWA POLSKI colin mcrae rally 2005™

25-27.02.2005, Warszawa
SILVER SCREEN, ul. Puławska 17

**Zagraj na wielkim ekranie kina !!!
Usłysz wściekłe silniki samochodów WRC
Walcz o tytuł Mistrza Polski i wór nagród**

Regulamin, opis nagród i atrakcji turnieju
www.vgames.gry-online.pl

**Poczuj moc procesora
Intel® Pentium 4® 630 z technologią HT**

Gramy tylko na kierownicach
LOGITECH® MOMO RACING



LUTY 2005

Cossacks II w kwietniu

Ukraińsko-niemiecki duet GSC Game World-CDV Software Entertainment potwierdził kwietniową datę premiery Cossacks II: Napoleon Wars - sequelu swojej strategii Cossacks: European Wars. Naturalnie wskazywanie w tytule na Kozaków nie oznacza wcale, że grać można będzie jedynie przodkami twórców gry. Przeciwnie - dostępne będą wszystkie liczące się wówczas nacje, w tym naturalnie Francja, Wielka Brytania, Prusy, Rosja, Austria, Szwecja, Turcja...

www.cossacks2.de



Stalin Subway później

Jak informuje strona oficjalna Stalin Subway - wojennego first-person shootera o rzekomo niezwykłym stopniu potencjalnych interakcji z otoczeniem - jego premiera opóźni się i w dobrego oficera KGB Gleba Suworowa wcielimy się najwcześniej wiosną 2005.

www.g5software.com



GTA: Europe?

Brytyjski tygodnik branżowy MCV, źródło rzetelne i wiarygodne, poinformował, że Rockstar Games nie trwoni czasu i konsekwentnie pracuje nad kolejną grą serii Grand Theft Auto. Kolejną dobrą wieścią jest to, że akcja gry toczyć się ma w Europie, złą - że pojawi się dopiero na konsolach kolejnej generacji - ściślej PS3, co oznacza, że najpewniej przed 2006, a być może nawet 2007 jej nie ujrzymy...

www.rockstargames.com



Media Ventures. Interesujące o tyle, że Tulip ledwie co rozpoczął sprzedaż mikrokonsoi C64 - przyłączanego do telewizora joysticka z kilkoma grami. Jaki los czeka Commodore pod nowym zarządem - pozostaje, zobaczymy.

www.yeatronimo.com

EA przejmie Ubisoft

Tego nie przewidzieli nawet najbystrzej z analityków! Electronic Arts stało się formalnym posiadaczem 19,9% udziałów rywała - Ubisoftu. Co więcej, wszystko odbyło się najzupełniej legalnie - akcje EA odkupiło od holenderskiej Talpa Beheer B.V. za kwotę, której wysokość szacuje się na 85-100 milionów dolarów. Oceny samych zainteresowanych różnią się. Dla Electronic Arts jest to rzekomo zupełnie normalna inwestycja w dobrze prosperujące przedsiębiorstwo i EA nie ma zamiaru wchodzić w kompetencje szefów Ubisoftu. Dla Ubisoftu jednak „wkupienie się” jest działaniem jawnie wrogim, zmierzającym do przejęcia kontroli nad firmą. Ubisoft ma przy tym potężnego sprzymierzeńca - rząd tradycyjnie protekcyjny Francji, który obiecał wspierać Ubisoft w ich dążeniach do pozostania samodzielnym bytem gospodarczym, a nie zapleczem umysłowym Electronic Arts.

www.ubi.com

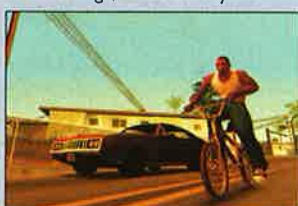
GTA: San Andreas PC w czerwcu!

Rockstar Games zdradził datę premiery peceetowej wersji Grand Theft Auto: San Andreas! Panie, panowie - nasz Wielki Dzień to 10 czerwca!

www.rockstargames.com/sanandreas/

GTA: San Andreas winne wandalizmu

Główna amerykańska agencja prasowa - Associated Press - poinformowała o akcie wandalizmu - malowaniu sprayem budynków, jakiego dopuściła się grupa nastolatków w Greensburgu, w stanie Pennsylvania. Nie



byłoby w tym nic nadzwyczajnego - wystarczy rozejrzeć się wokoło, by przekonać się, że podobnych „artystów” jest wielu, gdyby nie tłumaczenie aresztowanych, że inspiracją dla nich była... Grand Theft Auto: San Andreas (premierna wersja PC w czerwcu!), w której także istnieje taka możliwość... A przecież każdy wie: don't try this at home...

www.rockstargames.com/sanandreas/

Codename Panzers: Phaze Two

Węgierskie Stormregion ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące Codename Panzers: Phaze Two - sequela znakomitej wojennej strategii czasu rzeczywistego, której wielkości nie były w stanie przyćmić nawet „afery antypolska” czy skandaliczne spolszczenie, wymagające „złamania” oryginalnej gry. Wynika z nich, że tym razem oko węgierskich twórców spoczęło na południu - na piaskach Afryki Północnej (El Alamein i Tobruk gwarantowane!), dostępna ma być także kampania włoska (pierwszy front). Co ciekawe, po ukończeniu obydwu wymienionych możliwe będzie rozegranie kampanii bonusowej w Jugosławii. W ich ramach w grze pojawi się ponad 20 nowych jednostek. Twórcy



obiegują także, że tym razem nacisk położony na tryb multiplayer będzie w pełni odpowiadał potencjałowi tej niezwyklej strategii, jednak szczegóły poznamy dopiero wiosną 2005 - w dniu, którym Codename Panzers: Phaze Two trafi do sklepów. A na deser: postano-

wieniem z dnia 20.12.2004 Prokuratura Rejonowa Warszawa-Ochota umorzyła śledztwo w sprawie rozpowszechniania gry Codename: Panzers Faza Pierwsza, rzekomo znieważającej Polskę i Polaków. Jak czytamy w postanowieniu „gra nie zawiera żadnych elementów, które mogłyby być uznane za znieważające naród polski”. Tym samym kończy się sprawa rzekomych „skandalicznych treści”, które miałyby wedle niektórych osób pojawić się w tym strategicznym bestsellerze firm CDV i Stormregion. Ciekawe, co na to tropiciele antypolskich spisków i fanatycy obniżający ocenę gry do zera za antypolskie treści?

panzers.cenega.pl

Bioware 2005

Z kuźni najlepszego role-playing świata - kanadyjskiego BioWare - wciąż dobiegają uderzenia młotów, sami mistrzowie zaś - Greg Zeschuk i Ray Muzyka, przyznają, że 2005 będzie dla nich rokiem nad wyraz pracowitym. W chwili obecnej zdradzają, że zajmują ich przynajmniej trzy projekty. Pierwszy stanowi konso-



lowa Jade Empire (krząż pogłoski, jakoby ta role-playing osadzona w mitycznych Chinach miała także pojawić się na PC; twórcy wspominają także nieoficjalnie o Jade Empire 2). Drugim jest zapowiedziana w trakcie ubiegłorocznych E3 Dragon Age. Trzecią - gra role-playing ukazana w perspektywie pierwszej osoby (jak Morrowind). To właśnie do niej niezbędna była technologia Unreal 3, której licencję BioWare wykupiło od Epic, we wrześniu ubiegłego roku. Naturalnie my ze swej strony zrobimy wszystko, by nasi czytelnicy wiedzieli najszybciej i najlepiej ze wszystkich.

www.bioware.com



Splinter Cell The Movie

Nie mogło być inaczej - jedna z najbardziej filmowych serii ostatnich czasów - Tom Clancy's Splinter Cell pojawi się na ekranie! Sfilmowaniem przygód Sama Fishera zajmie się Paramount, który stołek reżyserski powierzył Peterowi Bergowi. W tworzeniu scenariusza filmu pomagają mają scenarzyści gier serii. Mamy nadzieję, że Michael Ironside-aktor, który z powodzeniem użyczał dotąd głosu Samowi Fisherowi, tym razem będzie mógł użyczyć mu także ciała.

www.splintercell.com/uk/



UNIKALNY ZESTAW TRZECH GIER STRATEGICZNYCH TWÓRCÓW EUROPA UNIVERSALIS

VICTORIA

GRA OBEJMUJE OKRES NIEMAL STU LAT HISTORII, OD CZASÓW MONARCHII ABSOLUTNYCH Z XIX WIEKU, AŻ DO UPRZEMYSŁOWIONYCH MOCARSTW POCZĄTKÓW XX WIEKU. ZGROMADZ BOGACTWA I ZBIERZ SIŁY NIEZBĘDNE, BY STAWIĆ CZOŁA WROGOM. ZDOBYWAJ PRESTIŻ I HONOR. PODEJMUJ DECYZJE W ZAKRESIE DYPLOMACJI, DZIAŁAŃ WOJENNYCH, GOSPODARKI, PRZEMYSŁU, KOLONIZACJI, ROZWOJU TECHNOLOGICZNEGO ORAZ POLITYKI. POPROWADZ SWÓJ NARÓD KU WOLNOŚCI I DEMOKRACJI LUB OBIERZ PONURĄ DROGĄ TYRANII, KORUPCJI I ANARCHII.

W SPRZEDAŻY
OD 27 STYCZNIA

VICTORIA

KORONA, PÓŁNOCY

SKANDYNAWIA, LATA 1275-1340. SZWECJA STAJE W OBLICZU GROZBY WOJNY DOMOWEJ. CHMURY GROMADZĄCE SIĘ NAD PÓŁNOCĄ ZAPOWIADAJĄ DŁUGĄ I ZACIĘTĄ WALKĘ, W KTÓREJ KRÓL STANIE PRZECIWKO KRÓLOWI A BRAT PRZECIW BRATU. ZBUDUJ MILITARNĄ, GOSPODARCZĄ I POLITYCZNĄ POTĘGĘ, GRAJĄC JEDNYM ZE SKANDYNAWSKICH PAŃSTW, NARWEGIĄ, SZWECJĄ BĄDŹ DANIĄ.

Korona Północy

DWA TRONY: WOJNA RÓŻ

AKCJA DWÓCH TRONÓW ROZGRYWA SIĘ W LATACH 1337-1490, W CZASIE, GDY WŁADZA ABSOLUTNA ZNAJDOWAŁA SIĘ W RĘKACH MAGNATERII I DUCHOWIENSTWA. RODZINY SZLACHECKIE WE FRANCJI I ANGLII ZAANGAŻOWAŁY SIĘ W WIELKĄ WOJNĘ O KONTROLĘ NAD TRONAMI OBU KRÓLESTW. KONFLIKT TEN OKREŚLI PRZYSZŁOŚĆ ŚREDNIOWIECZNEJ EUROPY. PRZEŻYJ WIELE SZCZEGÓŁOWO OPISANYCH WYDARZEŃ HISTORYCZNYCH, KTÓRE POKIERUJĄ TWYM PAŃSTWEM PRZEZ MROČNE WIEKI HISTORII KU RENESANSOWI.

Dwa Trony

Wojna Róż

TERAZ TY MOŻESZ ZMIEŃCIĆ BIEG HISTORII!

© 2004 Paradox Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Victoria, Crown of the North, Two Thrones, Korona Północy, Dwa Trony są znakami handlowymi Paradox Interactive. Wszelkie inne znaki handlowe i prawa autorskie należą do ich prawowitych właścicieli.



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT



W krainie natrafimy w sumie na około tysiąc NPC-ów. Każdy z nich zostanie obdarzony specjalnymi, realistycznymi algorytmami AI i będzie żył własnym życiem.

The Elder Scrolls IV: OBLIVION

„Morrowind”. Z czym kojarzy wam się to słowo? Bo mnie przypomina o niemal doskonałym RPG-u, który wyszedł spod dłuta Bethesda Softworks i zawiązał moim umysłem na długie dni i wieczory... Nie mogłem oczekiwać lepszej wiadomości od tej o zaawansowanych pracach nad czwartą częścią The Elder Scrolls, czyli de facto nad kontynuacją Morrowinda.

Owego sequela obdarzono podtytułem Oblivion. Jest to nazwa części krainy Tamriel będącej swoistym odpowiednikiem naszego piekła. Fabuła Oblivion prezentuje się cokolwiek ciekawie. Posłuchajcie, drodzy wędrowcy...

Witajcie w Tamriel!

Wcielamy się w świeżo schwytanego więźnia, który odsiadyuje karę w jednej z podziemnych cel. W tym czasie na powierzchni dzieją się niewątpliwie ciekawe rzeczy. Do miasta wkracza zabójca z zadaniem zabicia Imperatora Tamriel. Ten, aby uchronić się przed marnym końcem, przekracza - wraz ze strażnikami - tajemny portal. Wynik tego działania jest taki, że my trafiamy na wolność, a Imperator wcale nie ucieka na dobre przed zabójcą. Chwilę później skrytobójca dopina swego i władca trafia do krainy wiecznych łowów. Jednakże przed śmiercią przekazuje nam Amulet Królów. A co my z nim zrobimy, będzie już zależeć tylko od nas.

Po śmierci Imperatora otwierają się bramy do Piekła (czyli tytułowego Oblivionu). Z jego wnętrza wychodzi zło w najczystszej postaci i kraina Tamriel zanurza się w chaosie i zniszczeniu. Jeśli postanowimy kiwnąć palcem w kierunku uzdrowienia sytuacji - dostarczymy Amulet Królów temu, który zrobí z nim to, co należy.

Scenariusz gry nie ma żadnego powiązania z Morrowindem. Można się było tego spodziewać, bo dotychczas każda część opowiadała nową, odrębną historię. Autorzy nie chcą, aby gracze, którzy po raz pierwszy postawią kroki w Tamriel, musieli dowiadywać się o dawnych dziejach w celu należytego poznania i zrozumienia fabuły gry. Podobnie ma się sprawa z bohaterem. Przejmujemy nad nim stery w momencie, gdy nie wiemy o nim nic. Na tę chwilę karty jego historii są czyste i my je dopiero zapelnimy.

Wielki jest ten świat...

Każda kolejna część The Elder Scrolls dokładała nowe cegiełki (a raczej cegły) do stworzonego świata i powiększała jego granice. Oblivion kontynuuje tę tradycję i kraina Tamriel będzie w nim dużo większa od tej z Morrowinda. Mogłoby się wydawać, że w takiej sytuacji podróżowanie między poszczególnymi lokalizacjami będzie jeszcze bardziej uciążliwe niż w części trzeciej, jednak twórcy obiecują, że będzie zgola inaczej. W tym celu zamierzają wprowadzić specjalny kompas, który będzie informował nas nie tylko o kierunku, w którym podążamy, ale także na przykład o tym, jak daleko znaj-





duże się cel naszej podróży. Poza tym będziemy mogli posłużyć się mapą podróży, która natychmiastowo przeniesie nas do wybranej kluczowej lokacji. W krainie natrafimy w sumie na około tysiąc NPC-ów. Każdy z nich zostanie obdarzony specjalnymi, realistycznymi algorytmami Sztucznej Inteligencji i będzie żył własnym życiem. Teraz będą oni robić zakupy, chodzić do świątyni, plotkować, kłaść itd. Rozmowy z nimi będą nad wyraz naturalne. Jeśli obrazimy naszego rozmówcę, będziemy mogli być pewni tego, że przy następnej konwersacji nie będzie dla nas zbyt miły i uczynny.

Ponownie gracz zostanie obdarzony niewyobrażalnie dużą swobodą działania. Zrobimy wszystko, co nam w danej chwili przyjdzie do głowy. Jednak będziemy musieli pamiętać, że wszystkie czyny odbijają się na naszej reputacji – pozytywnie bądź negatywnie. Jeśli uratujemy komuś życie, wszyscy będą nas wychwalać w niebogłosy, zaś po tym, jak zabijemy kogoś z mieszkańców, pozostali zaczną się zwyczajnie bać.

Twórcy planują także wprowadzić nowy system walki. Pewne jest, że będzie on bardziej intuicyjny, realistyczny i zarazem efektywny. Nie będziemy tylko wyprowadzać uderzenia, ale również blokować ciosy wrogów. Nasze ruchy podczas pojedynków będą uzależnione od charakterystyk bohatera – zdolności blokowania, siły czy precyzji.

...i jakże piękny!

Dotychczas opublikowano jedynie parę screenshotów z Obliviona, jednak prezentują się one niesamowicie. Nasze szczęście, że gra będzie miała premierę w 2006 roku, bo w tej chwili, aby uruchomić tak zaawansowany silnik graficzny (bo nie łąda musi to być engine, który generuje taką grafikę!) na domowym komputerze, trzeba by wydać krocie na odpowiedni procesor i kartę graficzną. W Oblivionie bowiem wykorzystana zostanie technologia Pixel Shader w wersji 3.0. Efekty wyświetlane dzięki niej pozwolą na stworzenie cudownych, ultrarealistycznych obrazów. Do tego dojdzie kapitalny mapping, który sprawi, że faktycznie płaska podłoga stanie się pełną wypukłości powierzchnią – i to wszystko bez zbędnego moczenia procesora. Warty wzmianki jest także specjalny efekt odpowiadający za realistyczne odczuwanie przez nasze oczy zmiany jasności. Kiedy wyjdziemy z mrocznej jaskini na otwartą przestrzeń, nasz wzrok nie tak łatwo przyzwyczai się do zmiany..

Czekamy!

The Elder Scrolls IV: Oblivion zapowiada się wręcz niebotycznie. Ogromny świat, realistyczne algorytmy Sztucznej Inteligencji, ultrarealistyczna grafika – te elementy sprawiają, że czekam na tę grę z niecierpliwością, i tymając jednocześnie kciuki za to, żeby Bethesda niczego po drodze nie spaprała... [GDA]

AUGUSTUS W SŁUŻBIE CEZARA

WALKA O WŁADZĘ
INTRYGĄ I ZDRADĄ...
WITAJ W STAROŻYTNYM RZYMIE.

W SPRZEDAŻY
OD LUTEGO



AUGUSTUS W SŁUŻBIE CEZARA

TO PASJONUJĄCA GRA AKCJI Z EPICKĄ TABUŁĄ W TŁE. NAZYWAŁ SIĘ TYTUS GLADIUS, NALEŻYŁ DO PRZYBROCZNEJ STRAŻY CEZARZA. STAŁ SIĘ ŚWIADKEM BŁAWOŚLIWEJ WALKI O WŁADZĘ, JAKĄ ROZGRYWAŁ SIĘ W RZYMIE, 44 LATA PRZED CHRYSZTUSEM. WYKONUJ SCISŁE, TAJNE ZADANIA I STÓCZ DRAMATYCZNE POJEDYNKI. PRZENIKNIJ DO RZYMSKIEGO PODZIEMIA I WYSTĘPZ WROGÓW CEZARZA. JEGO ŻYCIĘ SPOCZYWA TERAZ W TWOICH RĘKACH.



OUTSIDER | CYBERTHIEF(KA)?



STOLEN



Mamy Thiefa w klimatach fantasy. Mamy Hitmana w nieco bardziej nam bliskich realiach. Ale czy mamy grę stealth action osadzoną w świecie na miarę nowego tysiąclecia, z lekką nutką gibbonowskiej, cyberpunkowej wyobraźni? Hm... Nie? To błąd! Ale bez obaw – już naprawiony.

Blue 52 wychodzi naszym oczekiwaniom naprzeciw wylewając kubły potu, by dostarczyć nam produkt, w który z godnością można zagrać po zaaplikowaniu sobie trylogii braci Wachowskich.

W *Stolen* wcielić się będziemy w postać Any Romanov - złodziejki nowej epoki, która pracuje w skorumpo-

Nadchodzący produkt Blue 52 nie wydaje się hiperoryginalny, bowiem twórcy ewidentnie czerpali pomysły ze znanych produktów, robiąc mimo to ciekawy mikś. Wiadomo, że pomysły brane były garściami z *Hitmana* czy *Thiefa* tudzież *Alias* - na szczęście nie było to robione w sposób beznamiętny i nastąpił tu proces dość kreatywnej adaptacji.

Any jest osobą, która podczas misji będzie musiała polegać zarówno na swoim sprycie, jak i zwinności. Będziemy więc mieli wachlarz ruchów, które pozwolą nam skradać się po niebezpiecznych miejscach i pozostać w miarę niezauważonym. Zaimplementowany tu został „światomierz” z *Thiefa*, który pokazuje nam, na ile jesteśmy narażeni na zauważenie. Zaznaczyć by tu należało, że w ukryciu się pomagać nam będą nie tylko cienie, ale także elementy otaczającego środowiska, wśród których znajdziemy chwilę spokoju.

W przeciwieństwie np. do takiego *Hitmana*, tutaj raczej trudno będzie nam przeformować sobie drogę za pomocą broni, bowiem element walki został usunięty raczej w cień, a postarano się o wyeksponowanie zabawy w podchody. Oczywiścieć będzie można tymczasowo wyeliminować wrogów paralizatorem czy też poprzez zaskoczenie od tyłu i przyduśnięcie magicznym chwytami numer pięć (trzeba mieć świadomość, że celem tej gry nie jest zabijanie).

Any na swój użytek będzie miała pistolet wyposażony w urządzenia, które pomogą namierzyć cel na elektronicznej mapie, co pomoże w obmyśleniu taktyki obejścia dużych panów z gnatami. Zamiast arsenału broni będziemy mieli na wyposażeniu całą gamę gadżetów, które pomogą nam odwrócić uwagę przeciwnika tak, byśmy mogli łatwiej przedostać się za jego plecami. Co by nie było, mamy realia nieco futurystyczne i wzrok naszej bohaterki ma nieco więcej możliwości niż wersja classic w przeciętnym ludzkim wydaniu. Prócz standardowego noktowizora będziemy mieli również możliwość patrzenia przez ściany (jak ktoś widział *Daredevila*, wie, o co chodzi) ;) oraz kilka innych trybów, o których dowiemy się we właściwej rozgrywce. *Stolen* jest z założenia oczywiście grą TPP, jednak mamy możliwość przejścia do widoku pierwszej osoby choćby po to, by móc dostrzec rzeczy, które normalnie mogły nam uciec uwadze.

Wspomnieć by należało również o tym, że samo skradanie się to w *Stolen* nie wszystko, bowiem będziemy musieli po drodze również poradzić sobie z zamkami, hakowaniem, cięciem stali czy też otwieraniem sejfów. Dodaje to nieco smaczku do spędzonych godzin w cieniu.

Nie wiem jak wy, ale mimo wszystko lubię spędzać nerwowe chwile przy *Thiefie* i *Hitmanie*, a *Stolen* wyda się powiewem świeżości, jeśli chodzi o klimat. Czekam więc cierpliwie na grywalną wersję z garotą w jednej, a tłuikiem w drugiej ręce. [CDA]

STOLEN



wanym mieście przyszłości Forge City. Jej zadaniem będzie kradzież największych dzieł sztuki z najbardziej strzeżonych miejsc, jakie można by było wymyślić. Wspieranie w formie audio (słuchawka w uchu) będzie nasz współnik Louie Palmer, który postara się nam nieco ulżyć w ciężkich chwilach pracującej kobiety.



GOthic II

PIERWSZY OFICJALNY DODATEK

W sprzedaży
od stycznia!

NOC KRUKA



www.gothic2.com

Copyright © 2002-2004 by Pluto 13 GmbH, Germany

PAN RADO | CAŁKIEŃ NOWY SZOK



BioShock

BioShock, nowa gra

Irrational Games (twórców System Shock 2, ale i popularnego Freedom Force'a), nie jest jednak sequelem czy prequelem legendarnego RPG-a. Autorzy określają ją jako „duchową następczynię” – grę opartą na tej samej medyanice i o podobnej atmosferze. O ile jednak w obu częściach System Shock stawialiśmy czoło zagrożeniu cybernetycznemu (superkomputer Shodan), tutaj przyjdzie nam się zmierzyć z kosmizmem rodem ze świata genetyki.

Krew i rdza

Jak wspominałem na początku, akcja BioShocka rozgrywa się w starym kompleksie laboratoryjnym, opuszczonym w czasie drugiej wojny światowej. Stał się on znakomitym miejscem dla działającej na granicach prawa grupy naukowców, którzy na początku dwudziestego pierwszego wieku ukryli się w nim, prowadząc niemoralne eksperymenty genetyczne.

W momencie, w którym zaczyna się gra, po szaleńcach nie ma już śladu... nie licząc oderwanych kończyn i krwawych plam na ścianach. Nie będziesz jednak sam – na swojej drodze spotkasz wyniki ich eksperymentów...

Potwory podzielone są na trzy „kasty” (jak określają to twórcy) – robotów, drapieżników i żołnierzy. Te pierwsze przemierzają kompleks w poszukiwaniu użytecznego materiału genetycznego. Dostarczają go ciała zabitych i... ty. Na szczęście nie jesteś sam w walce z nimi – na roboty polują również drapieżnicy zainteresowani głównie przenoszonym DNA. Jest to jednak o tyle niewielka pociecha, że stwory te, zaprojektowane jako obrońcy naukowców, będą polowały także na ciebie – intruza w zapomnianym kompleksie. Równowaga jednak zostaje zachowana dzięki żołnierzom, zdeformowanym ludziom, których zadaniem jest z kolei dbanie o sprawne funkcjonowanie robotów.

Jest to o tyle ciekawe, że cały ten system opracowano wzorując się na prawidłach rządzących światem zwierząt. Autorzy chwalą się, że AI przeciwników nie jest oparte na skryptach, a na „instynktach”. Każda kasta dąży do osiągnięcia z góry narzuconego celu w sposób logiczny, możliwy do zrozumienia, ale zdecydowanie nie ludzki. Czy rzeczywiście mamy do czynienia z rewolucją, przekonamy się dopiero w przyszłym roku – na razie wypadaj wierzyć twórcom na słowo.

Polowanie na DNA

Jeśli chodzi o mechanikę rozgrywki, ma być ona zbliżona do tej z System Shocka. O ile jednak tam nowe umiejętności zdobywaliśmy dzięki implantom, tak tutaj ich miejsce zastąpią plazmidy powstałe z przetworzonego DNA. Pozwalają one – na przykład – uodpornić się na ekstremalne warunki klimatyczne czy zmiana ciśnienia (to nie żart – w opuszczonych korytarzach tajemniczego kompleksu cyha wiele niespodzianek).

Zniszczony kompleks laboratoryjny, pamiętający jeszcze czasy drugiej wojny światowej. Mrok. Niepokojące dźwięki dochodzące z oddali. Zdeformowane stwory, w których nie da się już prawie rozpoznać istot ludzkich, jakimi kiedyś były. Niewiele gier oddawało nastrój grozy równie sugestywnie jak System Shock 2. A teraz nadchodzi jego następca...

Autorzy chwalą się, że AI przeciwników nie jest oparte na skryptach, a na „instynkcie”.

Szokująca przeszłość

SYSTEM SHOCK

Wydany w 1994 roku przez Origin od razu stał się wielkim przebojem. Gra jako jedna z pierwszych łączyła elementy RPG z pełną swobodą ruchu w trójwymiarowej przestrzeni, a cyberpunkowy klimat w połączeniu ze znakomicie napisaną fabułą cementował jej miejsce w pantheonie komputerowych klasyków.

SYSTEM SHOCK 2

Stworzony przez Irrational Games pokazał, czym jest „cyberpunkowy horror”. Uniwersalnie uznany „najstraszniejszą grą wszech czasów” nie odniósł – niestety – sukcesu komercyjnego. Warto znów w niego zagrać, jako że niezawodni fani stworzyli rozszerzenia poprawiające modele potworów, a także poprawiające jakość tekstur i pojawiających się w grze animacji.

DEUS EX

Niewiele osób wie, że początkowo Deus Ex miał być luźnym prequelem System Shocka. Trudno powiedzieć, czy plany te zmieniły się ze względu na problemy logistyczne i/lub marketingowe, czy też może sami autorzy postanowili odciąć się od tej legendarnej serii w imię samodzielności. Warto jednak zauważyć, że mechanika rozgrywki pozostała zbliżona.

TERRA NOVA: STRIKE FORCE

Ta mało znana produkcja twórców oryginalnego System Shocka, choć jako taka nie miała z nim wiele wspólnego, rozgrywała się w tym samym świecie. Okazuje się, że plany nowoczesnej zbroi, które hacker z tej pierwszej gry wykradał w końcowej sekwencji, zostały wykorzystane, a gotowy produkt – pozornie niezniszczalny pancerz – należy do standardowego wyposażenia bohaterów Terra Novy.

Jak to jednak zwykle bywa, liczba slotów, w które „wkładamy” plazmidy, jest ograniczona, a zgromadzone DNA można przetworzyć tylko w specjalnych maszynach jednorazowego użytku. Takie rozwiązanie zmusza do strategicznego myślenia, zwłaszcza że w pewnym momencie zdobędziesz więcej plazmidów niż slotów, w których można je umieścić. Na szczęście plazmidy można wymieniać między sobą, przy czym ich efektywność zależy m. in. od częstotliwości ich używania. Polapanie się w tym systemie będzie ułatwiał przejrzysty interfejs, prostszy w użyciu niż ten z System Shocka, ale również efektywny.

Zabójcze zdjęcia

W czasie wędrówki po opuszczonym kompleksie przyjdzie ci korzystać z pięciu rodzajów broni, poczynając od pistoletu, na karabinie najperspektywniejszym. Choć może się wydawać, że nie jest to dużo, każdą z nich będzie można rozbudować, używając rozrzuconych po kompleksie dodatków. Tutaj jednak autorzy ponownie skomplikowali z pozoru prosty mechanizm. Okazuje się bowiem, że znalezione usprawnienia mogą być również użyte do ulepszenia biologicznego skanera, który zdobywamy na początku gry. Skaner ten działa jak aparat, a robiąc nim zdjęcia możemy odsłonić słabe punkty napotkanych przeciwników. Im wyraźniejsze będą fotografie, tym większe obrażenia będziesz mógł zadać. Prowadzi to do kolejnego dylematu – inwestować w broń czy w skaner?

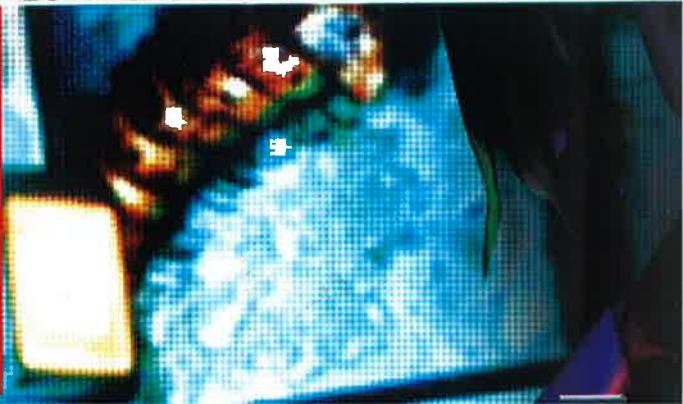
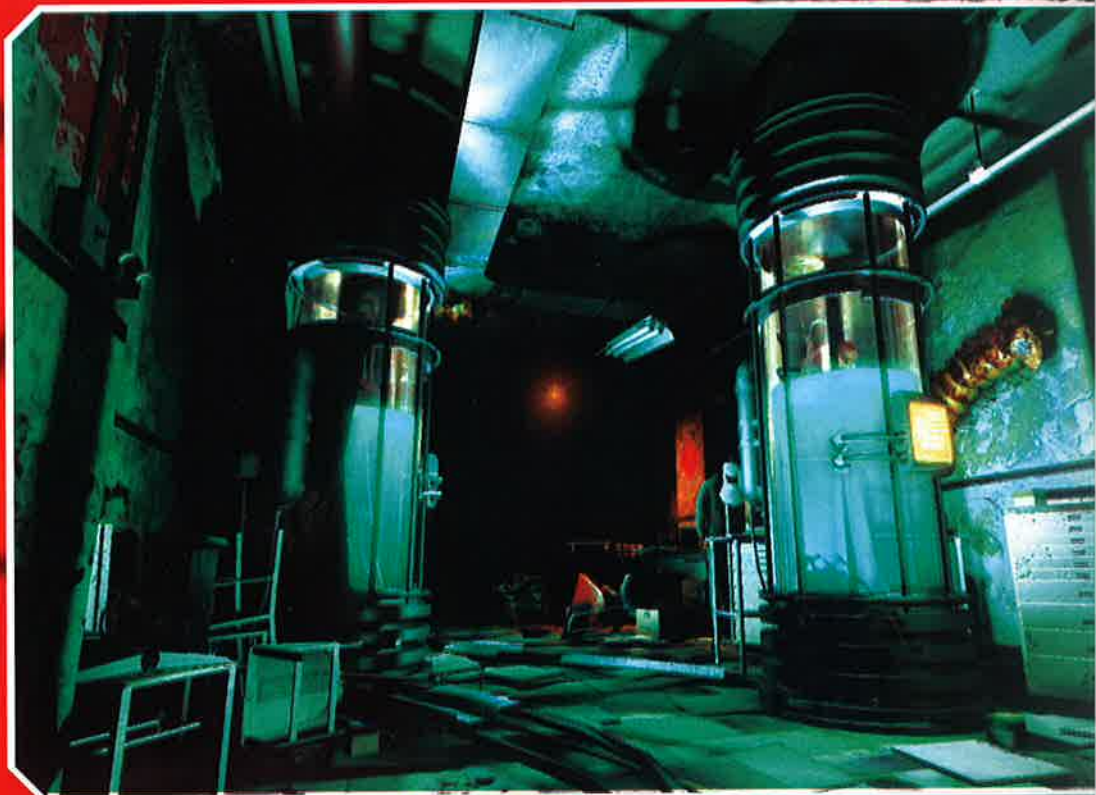
Technologiczny szok

Twórcy zapewniają, że ten interesujący koncept będzie poparty odpowiednią technologią. BioShock oparty jest na silniku Vengeance (czyli mocno zmodyfikowanym Unreal Engine) wykorzystanym ostatnio w najnowszej odsłonie Tribes tego samego zespołu. Ma on w pełni wykorzystywać dobrodziejstwa DirectX 9.0, a efekty świetlne pobiją podobno wszystko, co widzieliśmy do tej pory. Autorzy skupiają się przede wszystkim na oddaniu atmosfery grozy, zapowiadają też nowatorskie efekty wizualne, które nadadzą grze smaczku psychologicznego thrillera. Biorąc pod uwagę, ile byli

w stanie osiągnąć przy użyciu technologii z pierwszego Thiefa, trudno chyba powątpiewać, że będziemy się bać.

W oczekiwaniu na plazmidy

Na razie nie wiadomo, kiedy ukończony produkt ujrzy światło dzienne. Należy się jednak spodziewać, że oczekiwanie nie przeciągnie się na 2006 rok, zwłaszcza że pozostałe projekty Irrational Games (Freedom Force 2 i SWAT 4) są już bliskie ukończenia. O postępach będziemy informować na bieżąco, mając przy tym nadzieję, że BioShock zajmie miejsce obok starszych braci w rankingu najlepszych gier wszech czasów. [CDA]



BALKY | KARALUCHY POD PODUCHY!

ORIGIN of the SPECIES

Czy na widok robali ze Starship Troopers twoje kolana zaczynały mięknąć? Jeśli tak, być może powinieneś mocno się zastanowić przed zagraniem w The Origin of the Species. Wszakiego, zmutowanego robactwa będzie w owej grze bez liku.

Twórcy gry. Nu Generation Games, określając swoje najnowsze dziecko jako hybrydę gry akcji i przygodówki. Główną postacią będzie dziewczyna imieniem Dirt, której przyjdzie się zmierzyć ze wspomnianymi gigantycznymi owadami (osy, moskity, wszy i inne równie przyjemne stworzenia), a także stanie w szranki z oddziałami wojskowymi Black OPS, głównymi sprawcami całego zamieszania.

Karaluchy w Area 51

Otóż, według scenariusza gry, wojsko prowadzi badania (oczywiście ZNOWU pojawia się Area 51), których nikt nie nadzoruje i nikt nie stara się kontrolować. Jednym z takich tajnych projektów jest program, którego celem jest stworzenie żołnierza idealnego - przy wykorzystaniu owadów. Wicie, rozumiecie - taki karaluch jest dla przykładu z 1000x bardziej odporny na promieniowanie radioaktywne niż najtwardszy z twardzieli. Więc jakby tak udało się wskutek inżynierii genetycznej połączyć ową karaluszą odporność z ludzką sprawnością bojową...

I mizerne skutki tego

Wojsko zaczyna zatem grzebać w kodzie DNA stworzeń i jak to bywa w takich sytuacjach, całość eksperymentu kończy się katastrofą. Na domiar

złego świadkiem całego zdarzenia jest grupa przyjaciół obozujących niedaleko kompleksu wojskowego. Tutaj rozpoczyna się zabawa - gracz jako jedna z uczestniczek nie-szczęśliwej wycieczki musi ratować swoją skórę, a także spróbować odnaleźć i uratować zaginionych przyjaciół. Tak w skrócie wygląda scenariusz rozgrywki.

Uciekaj i wyśledź

W wypowiedziach autorzy gry zapowiadają dwuwarstwowość tytułu podkreślając, że gracz będzie musiał nie tylko walczyć o swoje życie w tym nieprzyjaznym środowisku, ale również zostanie przed nim postawione zadanie odkrycia prawdy o doświadczeniach eksperymentu. Wprowadzone elementy RPG, określane jako RPG Lite, pozwolą graczowi na dobranie stylu gry do własnych potrzeb i oczekiwań. Oznacza to, że będzie

Gracz jako jedna z uczestniczek nieszczęsnej wycieczki musi ratować swoją skórę, a także spróbować odnaleźć i uratować zaginionych przyjaciół.

można zdecydować, czy nasza postać ma być bardziej jak Rambo, czy też James Bond. Wraz z rozwojem bohaterki będzie ona nabywać nowe umiejętności dzięki *Skill Points*, co pozwoli na lepsze dostosowanie gry do preferowanego przez gracza stylu. Ponadto dostępne będą także *Special Powers*, które gracz będzie dostawał w nagrodę, na przykład za okazaną pomoc innym postaciom. Niestety na razie nie wiadomo nic więcej na ten temat.

Oraz walcz!

Wszystkie te umiejętności przydadzą się w walce ze wszystkim, co będzie chciało nas uśmiercić. Jak wspominałem wcześniej, na naszej drodze staną zmutowane osy, wszy czy żuki, ale także marines korzystający z najnowszych zabawek technologicznych, a ponadto mogących wezwać wsparcie powietrzne. Dodatkowo gracz będzie musiał się zmierzyć z bossami, którzy będą wynikami różnych wcześniejszych eksperymentów. To, w połączeniu z mocnym AI, ma zapewnić doskonałą rozrywkę dla żadnych wrażeń graczy.

Aby radzić sobie z tymi przerośniętymi stonkami, jak również z marines, do

dyspozycji gracza oddane zostanie ponad 20 rodzajów broni. I tak, znajdziemy niemal standardowe zabawki jak pistolety kaliber 9 mm, karabiny maszynowe czy wyrzutnie RPG, ale będziemy mogli skorzystać z bardziej oryginalnych wynalazków, jak na przykład *Pheromone Gun* czy *Grawiton Gun*. Pierwsze będzie strzelało... feromonami, które będą przyciągać owady, tym samym odcinając je od naszej bohaterki. Druga broń będzie tworzyć coś na kształt... czarnej dziury, wysysając najbliższe otoczenie do swojego wnętrza.

Uzbrojenie będzie można zdobyć od postaci neutralnych czy też poległych wrogów. Nie jest pewne, czy na wyposażeniu gracza znajdzie się *Raid*. Ciekawostką w wyposażeniu *Dirt* będzie jej plecak w kształcie misia, który będzie służył nie tylko do przechowywania przedmiotów, ale również będzie podawał niezbędne informacje na temat rozgrywki. Konkretniejszych informacji o tym elemencie gry brak.

Looks good!

Pod względem graficznym gra prezentuje się bardzo dobrze, jednak trudno jest stwierdzić, jak całość wygląda w ruchu, ponieważ jak dotąd nie zostały udostępnione żadne filmiki prezentujące grę. W kwestii muzyki także niewiele można powiedzieć na chwilę obecną, ale autorzy zapowiadają 15 kawałków muzycznych oraz dźwięk w technologii Dolby 5.1 Surround. Wymagania sprzętowe wydają się w miarę rozsądne, na poziomie Pentium 1GHz i z kartą graficzną z 64 MB na pokładzie.

Gra jest zapowiadana na pierwszy kwartał tego roku. Wkrótce powinno pojawić się demo. Miłego odrobaczania! **[CDA]**



CAMPARI | PIRACI NA FALI

Captain

Zanim ludzkimi duszami zawładnęły: miecze świetne, hobbity, mugole i tym podobne, masową wyobraźnię kształtowały historyjki z piratami w roli głównej. Pełne zaciętych walk, zwrotów akcji, ukrytych skarbów oraz czarujących kobiet nie miały sobie równych. Dziś piratami interesuje się mało kto - tylko twórcy gier komputerowych próbują od czasu do czasu reanimować temat...

Fabula w Captain Blood to jedna wielka niewiadoma. Akella powołuje się na związki z prozą Rafaela Sabatiniiego i ogólniki, takie jak rywalizacja o sławę, miłość czy pieniądze. Wiadomo także, że większość czasu przetrwonimy w słonecznej Hiszpanii końca XIX wieku. Reszty możemy się jedynie domyślać. Skoro tak - domyślam się, że gra sprowadzi się do prymitywnej, międzyokrętowej młócki, uzasadnianej raz po raz wyrwanymi z kontekstu, mizernymi podwatkami. Jak nie chcecie po dobroci czegoś powiedzieć, to macie! :)

Blood

Kulą w burcie

W „Kapitanie Krew” :) znajdziemy zestaw lądowych i morskich misji. Obowiązywać będzie „zasada drabiny”, czyli do następnego zadania przejdziemy tylko wtedy, gdy poradzimy sobie z wcześniejszym. Zasadniczo rozgrywka opiera się na wymachiwaniu szpadą i zatapianiu statków wroga. Jeśli opanujemy ww. dwie czynności do perfekcji, możemy być spokojni o życie naszej załogi. Misje będą różnicowane także w obrębie terenu działania, tj. na morzu raz ograniczymy się do sterowania statkiem, by przy następnej okazji móc postrzelać z armat, uwzględniając warunki atmosferyczne, siłę wiatru itp. Szczególnie ta ostatnia czynność dostarczy każdemu człowiekowi-demolce wiele przyjemności, a to za sprawą rozbudowanego modelu zniszczeń i ścisłej zależności między miejscem trafienia kulą armatnią a związanymi z tym konsekwencjami. Mo(n)itorem wyobraźni już widzę te batalie na śmierć i życie, uciekanie przed rywalem z rozsypanych się okrętów oraz rozbieranie konstrukcji na czynniki pierwsze... Dla odmiany na lądzie powalczymy „face to face” za pomocą pistoletów, bomb, noża, ewentualnie gołych rącek. Im więcej odniesiemy zwycięstw, tym konkretniejsza będzie kasa, którą wydamy na nową broń i wyposażenie statku. Czyżby zręcznościówka połączona z tycoonem?!

Przyjaciele do picia i bicia

W trakcie pirackiej przygody potowarzysz nam rozliczni kompani. Nieraz wstawią się za nami i pomogą podczas rozrób z kategorii „masowa”. Programiści z Akelli planują sporo takich „masowych rozrób” z udziałem dużej liczby piratów - w połączeniu z interaktywnym środowiskiem, w którym każdą rzecz będzie można zepsuć/przedziurawić/rozwalić/przesunąć.

Jak całość zaprezentuje się na ekranie i w głośnikach? Podobnie jak Piraci z Karaibów, chociaż silnik graficzny STORM 2 został przez Akellę udoskonalony i teraz prezentuje się o dwa nieba lepiej niż w 2003 roku. Wydarzenia przerwa od czasu do czasu dopieszczone pseudofilmove sekwencje, wyjaśniające meandry skomplikowanej (?) fabuły. Za ścieżkę dźwiękową Captain Blood odpowiada Filharmonia Moskiewska.

Gra wyruszy z portu na wiosnę 2005 r. Przydałoby się, żeby ludzie z Akelli nie zmoczyli i złapali w żagle trochę wiatru. Być może wtedy wypłyną na prawdziwie szerokie wody. Ahoj! Z nimi. Niech będzie Moc. :) [CDA]

➤ PRODUCENT: UBI SOFT
➤ DATA PREMIERY: KONIEC 2005

SIR MIK | CZEKAMY, CZEKAMY, CZEKAMY!!!

Heroes of Might & Magic V

Niektóre gry mają to do siebie, że nie zapomniano by ich nawet po Armageddonie – i nawet wówczas szybko pojawiałyby się ich kontynuacje. Jednym z takich właśnie cykli jest bez wątpienia saga Heroes of M&M – najpopularniejsza seria turowych gier strategicznych świata.

Armageddon dla cyklu stał się upadek. Jednak zaraz po tym opuszczeniu Herosami i nominacji zapiekował się Ubisoft i... i miłdak – właśnie tylko tyle wiedzieliśmy do tej pory. W końcu jednak firma puściła nieco parę z nosa i dokładała analiza chemia z *owych* wybieższych, unoszących się znowu siedziby Ubisoftu, postanowiła mi napisać tę zapowiedź.

Odnano może powiedzieć – jakichś większych rewelacji w grze raczej nie osiągniemy. I tak będzie to na ówczesną tradycyjną wielkość. Jednak wszystkie obiekty i postacie mają być zupełnie nowymi. Nie potwierdzają się też wcześniejsze pogłoski o możliwości zmian stałych kamery. Co to, to nie – dalej będzie stała się „czarna”. W dalszym też ciągu jest to strategia z elementami RPG, w której dyplomacja i ekonomia odgrywają drugorzędne znaczenie. Jak widać – sam tytuł gry pozostawiono bez większych zmian.

W historii gra ma być bardzo szerokim rozwinięciem części czwartej w bogatym o kilka nowych pomysłów. Trzeba tutaj uważać, że pewna ich część została zapożyczona z konkurencyjnego (i to niestety już) i Disciples. Wprowadzone zostaną między innymi określone funkcje rozwoju miasta. Po wyborze jednego z budynków nie będzie już można postawić innego. Zaczęli tego systemu widać było także w starej „Złotej” i teraz jednak uwidocznić się to jeszcze bardziej. Aby zwiększyć możliwości rozbudowy miasta, pojawi się znacznie więcej budynków – i tym razem nie będą to tylko leża potworów.

W samych miastach na razie nie wiadomo zbyt dużo. W każdym razie znowu pojawiają się leśna roślina i zające, a miasta demonów i umarłych

zostaną ponownie rozdzielone. Wiadomo też, że kilka miast jest stworzonych w oparciu o zupełnie nowe pomysły. Tym razem jednak wygląda na to, że metropolie będą dużo silniej związane z rasą je zamieszkującą. W mieście leśnym większość armii stanowić będą elfowie i potwory ich wspomagające, a nie – jak kiedyś – potwory i kilku elfów. :)

W nowej części Herosów bohaterowie nadal biorą bezpośredni udział w bitwie, tym razem jednak okażą się znacznie silniejsi i będą mieli większy wpływ na przebieg walki.

Dodatkowo należy tu zauważyć, że znacznie zwiększone zostaną wymiary jednostek w czasie bitwy.

Wypada jeszcze wspomnieć coś o klimacie, w jakim zostanie utrzymana gra. Ma on być **znacznie mniej bajkowy** i upodobnić się do tego, co możemy sobie wyobrazić w trakcie lektury dowolnej „klasycznej” powieści fantasy. Ogólnie mówiąc – klimat będzie utrzymany w mrocznym nastroju.

Interesująco zapowiada się też linia fabularna gry. Niestety, nie wiadomo jeszcze, w jakim czasie rozgrywać się będzie akcja „piątki” ani czego ma ona dotyczyć... Tym razem jednak wpływ na fabułę wywrze także wybór nacji, jaką rozpocznie się grę oraz późniejsze działania gracza. Tak, tak... **po raz pierwszy kampania w Herosach nie będzie liniowa!**

Gry można się spodziewać już w okolicach Gwiazdki przyszłego roku. Na osłodzenie czekania kilka świeżych artów z gry. I jeszcze jedna nowinka, która zapewne ucieszy fanów RPG – trwają także prace nad Might & Magic 10! Więcej informacji już wkrótce. [GDA]



komputer
2/2004

1CD 4 PEŁNE WERSJE WWW studio 2004

Projektant Wnętrz
Zaprojektuj swoje wnętrze marzeń. Do wyboru wiele rodzajów mebli, drzwi, ścian, itd.

Kurs PHOTOSHOP CS
Multimedialny kurs programu do grafiki bitmapowej. Pełny pakiet dla początkujących.

Taryfa celna
Zobacz jak kształtują się cła po wejściu Polski do Unii Europejskiej.

WWW STUDIO 2004
Zaprojektuj swoją wymarzoną stronę internetową i opublikuj w sieci. Jedną jednostką skorzystaj z wielu przygotowanych szablonów.

9.90 zł

2/2004 MÓJ KOMPUTER

SZUKAJ W KIOSKU

Pudełko plastikowe typu DVD w zestawie

MUSIC CD
2/2004

SZUKAJ W KIOSKACH

3.95 zł

Miesięcznik o muzyce klubowej (techno, trance, house), a w nim: gwiazdy, imprezy, festiwal, a do tego co miesiąc PŁYTA CD!

W tym numerze: MIKKO - Goblin Records, Trance Explosion, Więcej Muzyki, więcej Beatu, więcej Basu - POCZUJ TO!



Płyta AUDIO z 10-cio ma utworami
DODATKOWO NA CD: EJay 360 Extreme DEMO

MEGAPACK 2/2004 SZUKAJ W KIOSKU!

5 PEŁNYCH WERSJI 2CD

19.90 zł

Opakowanie plastikowe w zestawie! 2CD



Chariots of War (PL) przeniesie Cię 4000 lat w kolebki naszej cywilizacji gdzie potężna imperia o wodę, zasoby i terytorium. Strona gry: www.CDW.play.com.pl Pełna polska wersja język 2CD.

POLSKA PREMIERA: CHARIOTS OF WAR PL oraz dodatkowo: FIRE FIGHTER PL, ROLLER CASTER WORLD, MAHJONG TURBO, THE RAGE

TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06
SMS +48 604 100 500



Szukaj w KIOSKU !



Zoo Empire

Zostań menedżerem najbardziej niezwykłego i egzotycznego zoo na świecie. Zoo Empire pozwoli Ci na zbudowanie ogrodu zoologicznego Twoich marzeń, zaczynając od kawałka zaoranej ziemi. Możesz też pokonać wszystkie szczeble kariery w istniejącym już zoo.

PL POLSKA WERSJA PREMIERA W SUPER GENIE !



Zoo Empire to nie tylko świetna zabawa. To również niezwykle realistyczna symulacja ogrodu zoologicznego, która pozwoli Ci poznać się z różnymi gatunkami zwierząt, ich zwyczajami i środowiskiem.

W grze znajdziesz:

- Ponad 40 gatunków zwierząt, w tym te zagrożone wyginięciem
- Ponad 200 różnych budynków i obiektów
- Tryb kariery podzielony na 30 epizodów
- Wbudowany edytor terenu, który pozwoli Ci stworzyć wymarzone zoo
- Cienie i odbicia w czasie rzeczywistym



- Zmiany pogody i pory dnia
- Doskonałą grafikę 3d



19.90 zł

2CD

- ZOO EMPIRE PL
- NITRO FAMILY
- TANK O BOX PL
- ANTY POPUP PL
- ALIEN SHOOTER GOLD PL

ALIEN SHOOTER PL + DODATEK PL - FIGHT FOR LIFE



19.90 zł

SZUKAJ W SKLEPIE

MAXGAME 10/2004



5 PEŁNYCH WERSJI

W Deactivation przejmujesz kontrolę nad specjalną jednostką droidów, której celem jest walka z terroryzmem.

Twoim zadaniem będzie unieszkodliwienie systemów obronnych przeciwnika, zniszczenie wrogich droidów i uwolnienie zakładników.

Deaktivacja

W grze znajdziesz:

- oryginalną kombinację stragadek i akcji
- emocjonującą rozgrywkę
- 15 poziomów
- dynamiczne walki
- bogaty wybór droidów



15 PEŁNYCH WERSJI



Opakowanie plastikowe w zestawie! 2CD

9.90 zł



CD MANIAK

CD MANIAK 1/2005 JUŻ W KIOSKU

PL POLSKA WERSJA



CD Maniak 1/2005. Na 2 CD - znajdziesz 15 pełnych wersji w tym: DEACTIVATION PL, PACIFIC WARRIORS 2, ROLLER COASTER WORLD, 3D SNOOKER i inne... Szukaj w kioskach i w sklepie!



HALF LIFE 2 98% - ile?
GAME RANKING.PL

www.MAXsms.pl

WOCIOCI

oraz 119 innych nowości na stronie www.play.com.pl

39zł

99zł

84zł

99zł

105zł

POLECAMY

...oraz 1952 innych gier na stronie www.play.com.pl

29zł

19zł

45zł

PROGRAMY

...oraz 647 innych programów

29zł

19zł

19zł

AKCESORIA

...oraz 456 innych akcesoriów

39zł

179zł

21zł

240 tys odwiedzin w listopadzie 2004 - THANKS!

WWW.PLAY.PL

PLAY SHOP

Szukaj sklepów z logo PLAY-SHOP. Zawsze dostaniesz w nich Miesięcznik Gamer EXTRA za darmo, oraz łączową obsługę i duży wybór gier i programów. Sklep firmowy w POLSCE już otwarty: Warszawa ul. Potocka 14 paw. 3

MaxKids EXTRA 1/2005

JUŻ W KIOSKU

9zł 90zł

4 Pełne wersje: Aqua Digger 3D PL, Skrzaty PL, Zaginiony Skarb PL, Tito Mine Cart Racer oraz wiele dodatkowych gier w wersji demo. Kupując ten zestaw oszczędzasz 57zł (tylko te gry kosztują razem w sklepie). Zawiera plastikowe opakowanie typu DVD.

Nowy kwartalnik, z najnowszymi utworami muzycznymi!

SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!

4zł 80zł

TECHNO - TRANCE - CLUBBING!

18 utworów czołowych polskich artystów

Musisz to mieć!

PŁYTA AUDIO!

Pudełko plastikowe w zestawie!

GAMER 1/2005

SZUKAJ W KIOSKACH

4zł 90zł

4 pełne wersje

4 pełne wersje: VIETNAM MED-EVAC - symulator śmigłowca, na doskonałym silniku RENDERWARE (GTA Vice City...) XOP - super retro strzelanka - przypomnij sobie Space Invaders i Galaga! TITO MINE CART RACING - zręcznościówka dla każdego! MATEMATYKA - Gimnazjum - oraz dodatkowo wiele wersji demo, shareware itd. 3 pełne wersje gier + 1 pełny program!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

10zł za przesyłkę

15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)

10zł za przesyłkę

15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)

10zł za przesyłkę

15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)

PROMOCJA

GAMER EXTRA 1/2005

4zł 90zł

Szukaj w kiosku

Niezapomnij o zamówieniu

GAMER EXTRA - GRATIS!

ZAMÓWIENIA

TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05

TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06

SMS +48 604 100 500

FAX 0 (prefix) 22 833 39 61

www.play.pl

play@play.com.pl

MaxKids 1/2005

JUŻ W KIOSKU

4zł 90zł

2 Pełne wersje gier dla dzieci: PIRATE ANNET oraz PAC QUEST. Poza tym na dysku znajdziesz wiele dodatkowych wersji demo oraz gier i zabaw dla dzieci.

FILM DVD 1/2005

JUŻ W KIOSKU

9zł 50zł

SABRINA

Nastoletnia Czarownica - 4 odcinki animowanego serialu dla dzieci. Pełny polski dubbing.

Zawiera PLASTIKOWE OPAKOWANIE TYPU DVD.

Super CENA!

Płyta DVD

KOMPUTER CD 10/2004

JUŻ W KIOSKU

4zł 90zł

Pełne wersje: EJay DANCE Superpack - POLSKA WERSJA oraz Katalog płyt CD PL, Flow charts PRO, Pasjansy, Kliparty wektorowe świąteczne 1000szt oraz wiele innych...

PAN RADO | STUDENTEM BYĆ, CZYLI PIC!

The Sims 2 University

Życie w amerykańskim „koledżu” większości z nas znane jest tylko z hollywoodzkich filmów – imprezy, alkohol, tajne stowarzyszenia i seks. Twórcy University – pierwszego dodatku do Sims 2, zadbał, abyśmy nie tracili złudzeń.

Pierwszy dodatek do Sims 2 wzbo-
gaca pierwowzór o nową grupę
wiekową – young adult, czyli starszą
młodzież. Przyjdzie nam przepro-
wadzić naszego sima – już nie
nastoletniego, lecz jeszcze
nie całkiem dorosłego –
przez „koledż”, doświad-
czając przy tym uroków
studenckiego życia, w tym
kolokwii, dorywczej
pracy i rzecz jasna – licz-
nych romansów i alkoh-
lowych maratonów.

Nasz sim będzie mógł
wybrać jeden z jedenastu
kierunków studiów, a
uzyskanie tytułu naukowego odblokuje
cztery nowe drogi kariery. Nie wiado-
mo jeszcze, na jakiej zasadzie będzie
działał system uczenia się, niemniej nie
jest to element, na który autorzy
kładą największy nacisk. Sims 2:

University to przede wszystkim
symulacja studenckiego życia,
a jak powszechnie wiadomo, nauka
nie jest jego najbardziej istotną
częścią.

Alfa i Omega

Dość kuriozalnym, lecz integralnym, elementem
amerykańskiej kultury są studenckie bractwa
oznaczone greckimi literami. Jeśli uwierzyć
amerykańskim komediom dla nastolatków, do
bractw takich należą osoby o największym im-
prezowym potencjale, względnie najbardziej...
„otwarte na nowe znajomości”. W rzeczywisto-
ści jednak członkostwo zarezerwowane jest dla
najwybitniejszych studentów.

Rzecz jasna, gry z serii The Sims zawsze przed-
stawiały raczej stereotypowy i pocztówkowy, by
nie powiedzieć karykaturalny obraz amerykań-
skiego społeczeństwa, sami możecie więc wy-
dedukować, jaki obraz bractwa przedstawiony
jest w University. Tak czy inaczej przynależność
do stowarzyszenia nie tylko pozwala naszemu
Simowi „ciekawiej” spędzać weekendy, ale także
umacnia jego pozycję w społeczności żaków i...
umożliwia „kocenie” młodszych roczników.

Żak kontra żak

Niezależnie od tego, jaką osobowość będzie miał
nasz Sim – ambitnego kujona czy weekendowej
bestii – będzie musiał się liczyć z ewentualnością,
że losowo doberany współlokator w aka-
demiku będzie charakterologicznie zgoła
odmienny.

Słuchanie głośnej muzyki w towarzystwie pilnie
uczącego się kolegi czy zajmowanie łazienki
przygotowującej się do imprezy współlokatorce

może doprowadzić do śpięć między simami.
Takie rozwiązanie czyni i tak już rozbudowany
system relacji „miedzywymowych” jeszcze bogat-
szym, zwłaszcza kiedy mieszkający z naszym si-
mem student zbyt wcześnie wróci z całonocnej
prywatki.

Mama wpada z wizytą

Teren uniwersytetu to jakby osobna dzielnica
niezależna mapa. Jest ona jednak połączona z
głównym sąsiedztwem, w związku z czym moż-
liwe będą wizyty przyjaciół czy nawet rodziców.
Nie wiadomo jeszcze, czy dozwolone będą
również nocne wypadki na miasto.

Co ciekawe, gracze z zapędami architekto-
nicznymi będą mogli stworzyć własny uni-
wersytet, strategicznie rozmieszczając na mapie
poszczególne wydziały, ośrodki gimnastyczne,
siedziby bractw, kawiarnie czy baseny. Ciekaw
jestem, jak będą wyglądały kampusy „zbudowa-
ne” przez obecnych studentów.

Studentem być

Trudno powiedzieć, kiedy będzie wiadomo, jak
znacząco na sposób gry w Sims 2 wpłynie dodatek
– data premiery pozostaje słodką tajemnicą
twórców, choć mówi się o wczesnej wiosnie
tego roku. Nietrudno zgadnąć – patrząc na
przykład pierwszej części The Sims – że Univer-
sity to pierwszy z masy nieuniknionych dodat-
ków. Możliwość paradowania w todzie czyni go
jednak wyjątkowo atrakcyjnym. [CDA]



PAN RADO | TO NIE ZEMSTA. TO KARA

THE PUNISHER

W dniu, w którym mafijne porachunki doprowadziły do śmierci członków jego najbliższej rodziny, Frank Castle wypowiedział przestępczości wojnę. Teraz, wykorzystując wojskowe wykształcenie i wieloletnie doświadczenie na polu walki, tępi kryminalistów jako niezający litości mściciel – The Punisher.

Frank Castle, bohater komiksów Marvela, a od niedawna gwiazda dużego ekranu (starsza adaptacja, z Dolphem Lundgrenem w roli głównej, nigdy nie zagościła w kinach), to postać, której nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Tych, których nie usatysfakcjonowało hollywoodzkie przedstawienie Porębnicy, ucieszy zapewne fakt, że gra oparta jest na motywach obrazkowego oryginału. Awanturymiarze bardziej niż na filmie, choć ukazana tu wizaż głównego bohatera to swoisty stop dwóch – składają różniący się od siebie – interpretacji. Pytanie tylko, czy kolejny shooter, którego akcja ukazana jest z perspektywy trzeciej osoby, w dodatku bazujący na znanej, bezpiecznej licencji może nas jeszcze czymś zaskoczyć? Otóż, okazuje się, że autorzy gry mają kilka ciekawych pomysłów.

Sąd...

Za scenariusz interaktywnego Punishera odpowiada, między innymi, Garth Ennis – popularny komiksowy skryba. Ci, którzy czytali jego dzieła, wiedzą, jak kinematycznie i z fantazją podchodzi on do zagadnienia przemocy. Znajduje to swoje odbicie w technikach, których będziesz mógł użyć, aby szybko, choć nie bezboleśnie, usunąć przeciwnika z pola walki. I tak na przykład Frank może nakarmić niegodziwca granatami, czy jednym, zgrabnym ru-

rozbroiwszy przeciwnika, możemy podkbić go torturami celem zdobycia ważnych dla fabuły informacji. Straszanie naszego jeńcę będzie się odbywało z udziałem elementów krajobrazu, takich jak akwarium pełne piranii, tworzący romantyczną i GORĄCĄ atmosferę kominek czy zgodnie ze starą rosyjską tradycją pistolet, w którego magazynku znajduje się tylko jeden pocisk. Rzecz jasna, Punisher radzi sobie nawet gołym rękawem – oharę można przecieć po prostu podkbić.

Fakt, że ważne wiadomości posiadają raczej tury przestępczego półświatka, nie powinien jednak zniechęcać do poszerzania się także na plotkani. Okazuje się bowiem, że dobrze przeprowadzone przesłuchanie dodaje głównemu bohaterowi zdrowia (sadyzm?), a graczowi – co ważniejsze – punkty za styl. Hmmm.

Punkty te można spożytkować w mieszkaniu Franka – do którego trafimy po każdej ukończonej misji – inwestując w mocniejszy pancerz, celność czy modyfikacje broni (np. tłumik). Nie zabraknie także różnorodnych bonusów do odblokowania, jak filmbi, szkielety koncepcyjne czy okładki komiksów. Kolejnym ciekawym elementem jest dziennik wojenny, w którym możemy przeczytać notki prasowe dotyczące naszych dokonań, a także osobiste zapiski Punishera.

...i ka!

Choć na pierwszy rzut oka gra zdaje się wtórna i nieciekawa (co najwyżej przeciętna graficznie), intrygujące elementy rozgrywki, scenariusz Ennisa i możliwość walki u boku bohaterów komiksu (m.in. Natasha Romanowa znana jako Black Widow i Tony Stark alias Iron Man) nastroją optymistycznie. Więcej będzie wiadomo pod koniec stycznia, kiedy gra w końcu się ukáže... **[CDA]**



chem podkbić mu gardło za pomocą wojskowego noża. Dowładzaniakryminalistówmożna również wykorzystać otoczenie – choćby nabijając ich na poroże czy ogłuszając wiekiem trumny.

...ława przysięgłych...

Najbardziej jednak i najciekawsze z punktu widzenia gracza – okazują się sekwencje przesłuchań. Otóż,

EUGENIUSZ SIEKIERA | PAINKILLER PO RUSKU

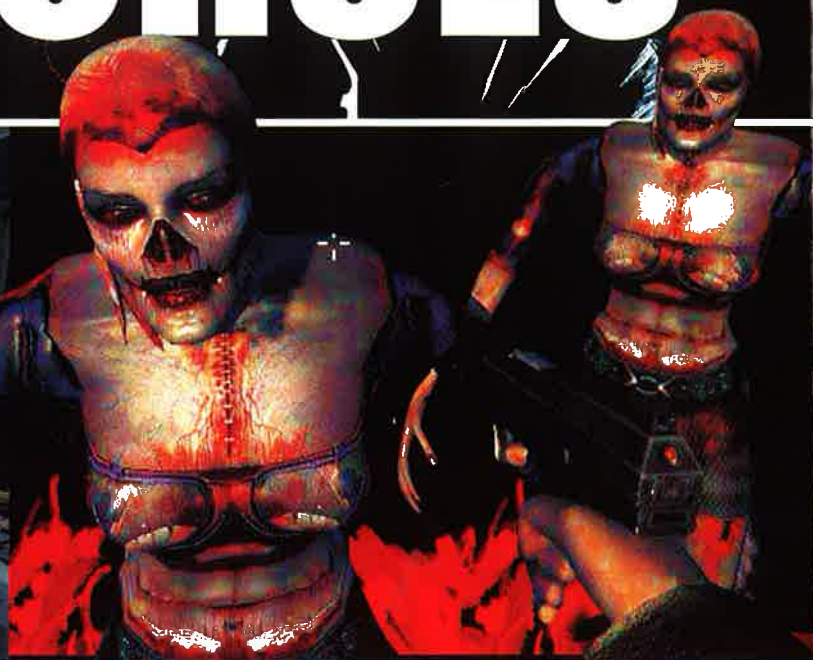
Co prawda, wraz z upływem lat FPS-y są coraz bardziej złożone i skomplikowane, niemniej wciąż chyba istnieje jeszcze popyt na oldschoolowe strzelanki, w których fabuła czy realizm idą w ką. przyćmione przez dynamizm i wartkie tempo rozgrywki. Dowodem na to jest chociażby nasz doskonały Painkiller, okupujący nie tak dawno zachodnie listy przebojów.

HELL



HELL FORCES

HELL FORCES



Kolejnym rodzynkiem

w zalewie rozmaitych wariacji na temat I/II wojny światowej jest pierwotny syn rosyjskiego studia Orion. Hellforces, bo o nim mowa, to taki właśnie klasyczny shooter, w którym nie ważne - co, gdzie i jak - byle często i gęsto się strzelać. Według obietnic twórców, Hellforces będzie czymś między Serious Samem, Postalem 2 oraz... uwaga, werble... Half-Life'em! (Taaa, tu mi pociąg jedzie.) A więc rzeź, masakra i siwy dym okraszony klimatem zagrożenia i tajemnicy. Tyle generalnie trzeba wiedzieć o Hellforces. Zakończenie tekstu w tym miejscu jednak nie wchodzi w rachubę, tak więc o szczegółach „co, gdzie i jak” przeczytacie poniżej.

Symfonia kiczu

Fabulę w tego rodzaju tytułach zwykłym nazywają symfonią kiczu. To taki klasyczny jeleni na rykowisku, przeniesiony w świat gier komputerowych. Bo nie dość, że z reguły fabuła jest schematyczna, to w dodatku (a może przede wszystkim) głupia jak siedem nieszcześć. Hellforces wpisuje się w ten „trynd”. Cóż, nie jest to specjalnie irytujące, bo przecież nikt o zdrowych zmysłach nie oczekuje po prostej strzelance

szekspirowskiej głębi czy babrania się w meandrach ludzkiej jaźni à la Dostojewski. Pozwolicie zatem, że nie będę wdawał się w szczegóły, bo historia opowiedziana w grze jest zamotana jak brazylijska telenowela (i niemal równie mocno trzymająca w napięciu), a w gruncie rzeczy i tak nikogo to nie obchodzi. Idzie tu przecież głównie o grywalność i oprawę graficzno-dźwiękową. Najważniejsze, że w charakterze mięsa armatniego przewinę się nam przed celownikiem całe hordy przeciwników. (To samo zresztą można powiedzieć i o Painkillerze.) Przejdźmy więc od razu do konkretów.

Co w Hellforces piszczy

Jak na klasyczny FPS przystało, w łapy wpadnie nam spora ilość sprzętu - w sumie 24 rodzaje broni (w tym znaczna część to broń biała, m.in. kij bejsbolowy, metalowa rura, nóż, maczeta, rzeźnicki topór. Reszta to klasyczny asortyment w rodzaju pistoletów, kuszy, karabinów maszynowych, snajperki, wyrzutni rakiet etc.) Do tego dojdzie wyposażenie dodatkowe, takie jak lornetka, noktowizor, detektor ruchu itp. Standardzik.

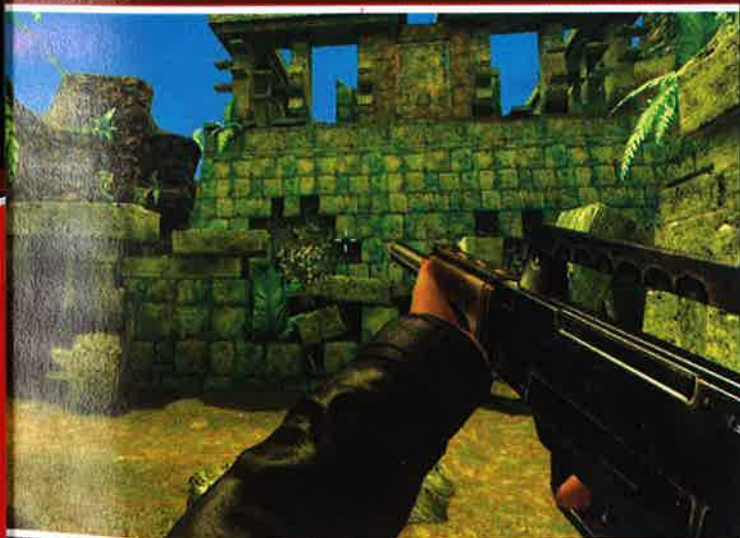


Dostaniemy do zwiedzenia 3 odmienne światy. W każdym spotkamy postacie niezależne (45 różnych NPC w sumie) i całe zastępy potworów do zmielenia: zombi, demony itd. Jak na zombiaki przystało, ich AI będzie zapewne bardzo niskich lotów i z trafieniem takiego cudaka nie powinien mieć problemów nawet średnio sprawny manualnie gracz. Oczywiście demony czy ludzie to już inna para kaloszy.

Technicznie na topie

Ciekawie prezentuje się Hellforces pod względem wykorzystanej technologii. Gra powstaje na autorskim silniku programistów z Orion. Twórcy chwalać się, że ich nowe dziecko obsługuje w pełni najnowszy DirectX 9.0 i wszystkie nowaliki z tym związane. Możemy liczyć na pixel i vertex shadery (wersje 1.1, 1.4 i 2.0), bump mapping, w pełni dynamiczne światła i cienie, modele składające się z 7000 wielokątów, zaawansowaną mimikę twarzy, motion capture, rag-doll (system szmacianych lalek), realistyczną fizykę i w pełni przestrzenny dźwięk (EAX 2.0). Ponadto niewiarygodnie ma wyglądać ogień, rozgrzane powietrze, dym, mgła, szkło, woda, chmury, lustrzane odbicia etc.

Brzmi to wszystko co najmniej jak zapowiedź kolejnego H-L, biorąc jednak poprawkę na to, że producenci wszystko i zawsze określają co najmniej mianem „rewelacji i rewolucji”... Zatem w rzeczywistości... gra prezentuje się obecnie słabiej niż Painkiller. Przynajmniej w tej chwili. Ile zmieni się do czasu premiery – i czy grywalność zrekompensuje walory wizualne – o tym przekonamy się już w pierwszym kwartale tego roku. [CDA]



WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA

I WYGRAJ JEDEN Z 5
GAMEPADÓW P2500 LUB
10 JOYSTICKÓW EVO



Ale by zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:

Ile CD dołączono do 02/2005 CD-Action?

- A. 2
- B. 3
- C. 4

Zgłoszenie wpisz w formie sms-a, według podanego schematu:
CA.GW.X.## gdzie
X - oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),
- oznacza numer gry, który znajdziesz w ramce przy opisie i wyślij pod numer **7164!** Ilość SMS-ów z jednego numeru - nieograniczona. SMS-y wysyłajcie do 14.03.2005

Lista gier z nr 02/2005

- | | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| 01 Alexander: Fortune Favors the Bold | 12 MoH: Wojna na Pacyfiku |
| 02 Children of the Nile | 13 Moment of Silence |
| 03 Chronicles of Riddick... | 14 MTX Moto Trax |
| 04 Combat Mission: BB PL | 15 Pacific Fighter |
| 05 Deluxe Ski Jumping 3 | 16 Painkiller_BoH |
| 06 Doom3 PL | 17 Pirates |
| 07 Gooka... | 18 Podbój Rzymu |
| 08 Gothic 2: Noc Kruka | 19 RTL Skispringen 2005 |
| 09 Joint Operations: Escalation | 20 Sabotain |
| 10 Lemmy Snicket's A Series of... | 21 Shrek Team |
| 11 Locomotion | 22 Skoki Narciarskie 2005 |
| | 23 Teenage Mutant Ninja Turtles 2 |
| | 24 Terrorist Takedown |

WYNIKI PLEBISCYTU "GRA MIESIĄCA" Z WYDANIA 13/2004

Tribes: Vengeance
przed
Half-Life 2
NFS Underground 2

LAUREACI

Kierownice Saitek R440
Paweł Petrus, Piekary Śląskie; Jerzy Bła-
chowski, Sobienie Jeziory; Izabela Sadowska,
Wrocław; Marek Szymczuk, Legnica;

Pady P2500
Maciej Partkowski, Brzeg; Maciej Rawski,
Koszalin; Jerzy Szczepaniak, Kielce; Krzysz-
tof Strzelczyk, Warszawa; Jacek Mastolski,

HUT SĘDZIMIR | KIERUNEK - BERLIN!

HEARTS OF IRON II



Seria Europa Universals oraz inne gry szwedzkiego studia Paradox, takie jak Crusader Kings, Victoria: An Empire Under The Sun czy wydane u nas pod tytułem II Wojna Światowa Hearts Of Iron, zdobyły uznanie wąskiej, fanatycznej grupy „generałów znad fotela”, jak często nazywa się miłośników komputerowych gier strategicznych.

Powód, dla którego stosunkowo wąska grupa komputerowych maniaków doceniła tę produkcję, był prosty i taki sam dla każdej z wymienionych gier: To złożone strategie, pełne statystyk i liczb, wykorzystujące sporo oryginalnych, abstrakcyjnych pomysłów odwzorowujących przedstawiane realia - tymczasem właściwie w każdej z gier brakowało sensownego samouczka i rozsądnej, rzeczywistej pomocnej instrukcji obsługi.

Z tego też powodu, by „wgrzyźć” się w Europę Universalis czy Hearts of Iron, trzeba było z dużą cierpliwością i samozaparciem odkrywać kolejne mechanizmy i tajniki gry. Dlatego też z rezerwą wybieraliśmy się do mieszczącej się w centrum Sztokholmu siedziby studia Paradox, by tuż przed premierą Hearts of Iron 2 - w dniu, w którym demo gry zadebiutowało w Internecie, zapoznać

się z niemal ostatecznym kodem gry. W skandynawsko eleganckich pomieszczeniach Paradoxu wszelkie obawy i zastrzeżenia szybko zostały rozwiązane - Hearts of Iron 2 ma szansę wskoczyć do czołówek gier strategicznych poświęconych drugiej wojnie światowej. I ma samouczek. :-)

Total War

Po pierwszych godzinach spędzonych przy grze od razu widać, że ktoś ze studia Paradox zdobył się na to, by spojrzeć na pierwszą część Hearts of Iron (i model rozgrywki wspólny dla wszystkich innych gier firmy) z dystansem, tak jak obiektywny odbiorca, a nie twórca dzieła, które dla niego samego zawsze jest bez skazy. Dystans pozwolił dostrzec to, o czym recenzenci i gracze mówili już od dawna - pozwolił znaleźć i nazwać większość słabości wcześniejszych gier. Nie wszystkie pomysły

na naprawę tych słabości, jakie programiści wprowadzili do drugiej części Hearts of Iron, są równie udane, ale wreszcie powstała gra Paradoxu, którą można „zrozumieć” już po kilkudziesięciu minutach zabawy. Oczywiście droga do generalskiej maestrii jest dużo dłuższa...

Hearts of Iron 2, podobnie jak jego poprzednik, ponownie umożliwia przejęcie władzy nad jednym z 70 państw i pokierowanie jego losami w okresie od 1936 do końca 1947 roku. Oczywiście najciekawiej gra się w tym okresie państwami biorącymi czynny intensywny udział w wojnie - Trzecią Rzeszą,



Anglią, Rosją, USA, Japonią - ale nic nie stoi na przeszkodzie, by np. spróbować Argentyną podbić w tym czasie całą Amerykę Południową.

Tu też pojawia się pierwsza z istotnych nowości Hearts of Iron 2 - poza czterema wielkimi kampaniami różniącymi się rokiem startowym (1936, 1939, 1941, 1944), gra udostępnia także 15 mniejszych scenariuszy, skoncentrowanych na 2-3 państwach, które rozegrać można w godzinę-dwie, a nie, jak kampanie główne, kilkadziesiąt godzin. Scenariusze są bardzo ciekawe, przedstawiają wydarzenia najważniejsze w historii II wojny światowej (wojna domowa w Hiszpanii, Inwazja Niemiec na Polskę, inwazja na Włochy, ofensywa w Ardenach) i kilka scenariuszy alternatywnych (np. wojna argentyńsko-brazylijska, próba zdobycia Japonii bez użycia broni jądrowej).





Ludzie ze studia Paradox zmienili podejście do swoich produkcji, zaczęli liczyć się z potrzebami wszystkich, a nie tylko najbardziej niszowych graczy.

Interfejs z głową

Dla zwykłego gracza najważniejszą zmianą będzie jednak na pewno modyfikacja Interfejsu. O ile mapa, na jakiej rozgrywa się wojna, i sposób przedstawiania jednostek i ich potyczek, nie zmieniły się zbyt wiele od czasu Hearts of Iron I są raczej funkcjonalne niż efektowne, tak interfejs nie tylko wygląda inaczej, ale jest też zbudowany na bazie innej filozofii.

Obecnie poza mapą świata gra oferuje trzy oddzielne ekrany przeznaczone na dyplomację, produkcję, kontrolę rozwoju technologicznego i jeszcze jeden przedstawiający najróżniejsze statystyki opisujące przebieg gry. Pomiedzy wszystkimi opcjami gry można się teraz przemieszczać, nie klikając na żadną ikonkę więcej niż dwa razy (to złota, podstawowa zasada przy projektowaniu interfejsu gry dodaną przez Paradox ignorowaną). Dostępne opcje i informacje przedstawione na kolejnych ekranach zostały uporządkowane i ułożone czytelnie - korzysta się z nich w naturalny i intuicyjny sposób. Część opcji zautomatyzowano (np. bardzo mozolne we wcześniejszej grze tworzenie konwojów).

Zmianom uległy dyplomacja, rozwój technologiczny i produkcja. Na ekranie dyplomacji nie ma już trójkąta ukazującego umiejscowienie państwa między ówczesnymi politycznymi biegłymi - Osią, Aliantami i Kominternem - pojawiły się natomiast inne informacje opisujące ustrój państwa na zasadzie siedmiu osi przeciwieństw (pokazujących np., czy dany kraj jest bliżej izolacji, czy interwencyonizmu, bliżej wolnego rynku czy gospodarki sterowanej centralnie). Tak wybrany ustrój można modyfikować raz do roku, zmieniając wartość tylko na jednej z osi, co może przynieść państwu pewne korzyści, ale również zwiększa - przynajmniej tuż po zmianie - wskaźnik społecznego niezadowolenia.

Najbardziej zmienił się mechanizm technologicznego rozwoju, teraz określa się raczej kierunek badań, a nie ich częstotliwość, co czyni system bardziej czytelny. Badania są teraz prowadzone przez konkretne zespoły naukowe, w grze pojawiają się dziesiątki autentycznych naukowców tamtych czasów. Ekran produkcji pozwala łatwiej zarządzać najważniejszym i najbardziej abstrakcyjnym - surowcem w grze, IC (Industrial Capacity - wydajność przemysłu), którego punkty wydaje się



właściwie na wszystko, włącznie z tworzeniem i późniejszym utrzymywaniem armii.

Do ataku!

A Hearts of Iron II to przede wszystkim gra o armiach. Zmiany objęły również mechanizmy zarządzania jednostkami i rozgrywanie bitew - dzięki nim system ten jest jednocześnie bardziej zrozumiały, a także bardziej realistyczny. Atak na sąsiednią prowincję odbywa się teraz od razu po wydaniu rozkazu do jego rozpoczęcia. To ważna zmiana. We wszystkich wcześniejszych grach Paradoxu atak rozpoczynał się dopiero wtedy, kiedy armia dotarła do „środka” prowincji na mapie. Marsz wojsk był widoczny, często działo się więc coś, co przypominało zabawę w kotka i myszkę - gracz wysyłał wojska do jednej prowincji, jego przeciwnik szybko stamtąd uciekał i atakował opuszczoną przed chwilą przez przeciwnika prowincję. Teraz tuczących wędrowców oddziałów nie ma, atak zaczyna się już na granicy prowincji. Pojawili się również nowe koncepcje ataku wspierającego

(jednostka pomaga sprzymierzeńcom walczącym w sąsiedniej prowincji, ale sama się tam nie przemieszcza) oraz rezerwy (jednostka w rezerwie automatycznie reaguje defensywnie na atak na sąsiednie prowincje).

Zmiany objęły również walki nawodne i w powietrzu. Podczas bitew morskich istotne stały się szyk okrętów, zasięg rażenia poszczególnych statków, umiejętności dowódcy floty, oczywiście także pogoda, ewentualna przewaga technologiczna. Działania morskie, podobnie jak i operacje powietrzne, można teraz zautomatyzować, określając pewne zadania i czas ich trwania (np. walka o supremację w powietrzu nad daną prowincją czy walka z łódziami podwodnymi).

Żelazne serce

Oceńcie dobrze grę tak rozległą jak Hearts of Iron 2 można dopiero po kilkudziesięciu godzinach grania. Tyle czasu niestety nie było, ale już teraz dostrzec można, że ludzie ze studia Paradox zmienili podejście do swoich produkcji, zaczęli liczyć się z potrzebami wszystkich, a nie tylko najbardziej niszowych graczy.

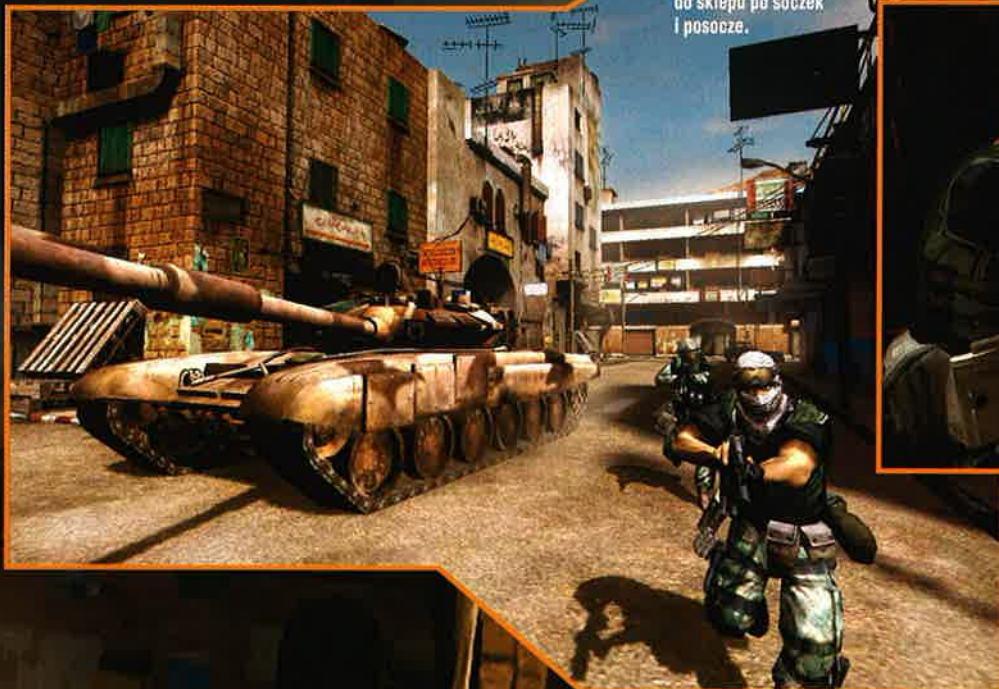
W efekcie przygotowali grę, która w spójny, przyjazny dla użytkownika sposób przedstawia tragiczną, ale z punktu widzenia stratega bardzo fascynującą okres z historii XX wieku. Teraz wszystko w rękach polskiego wydawcy - wiele zależy od jakości lokalizacji, tłumaczenia instrukcji obsługi itd. Polska premiera gry odbędzie się w połowie lutego - wtedy też spodziewajcie się naszej recenzji. [CDA]



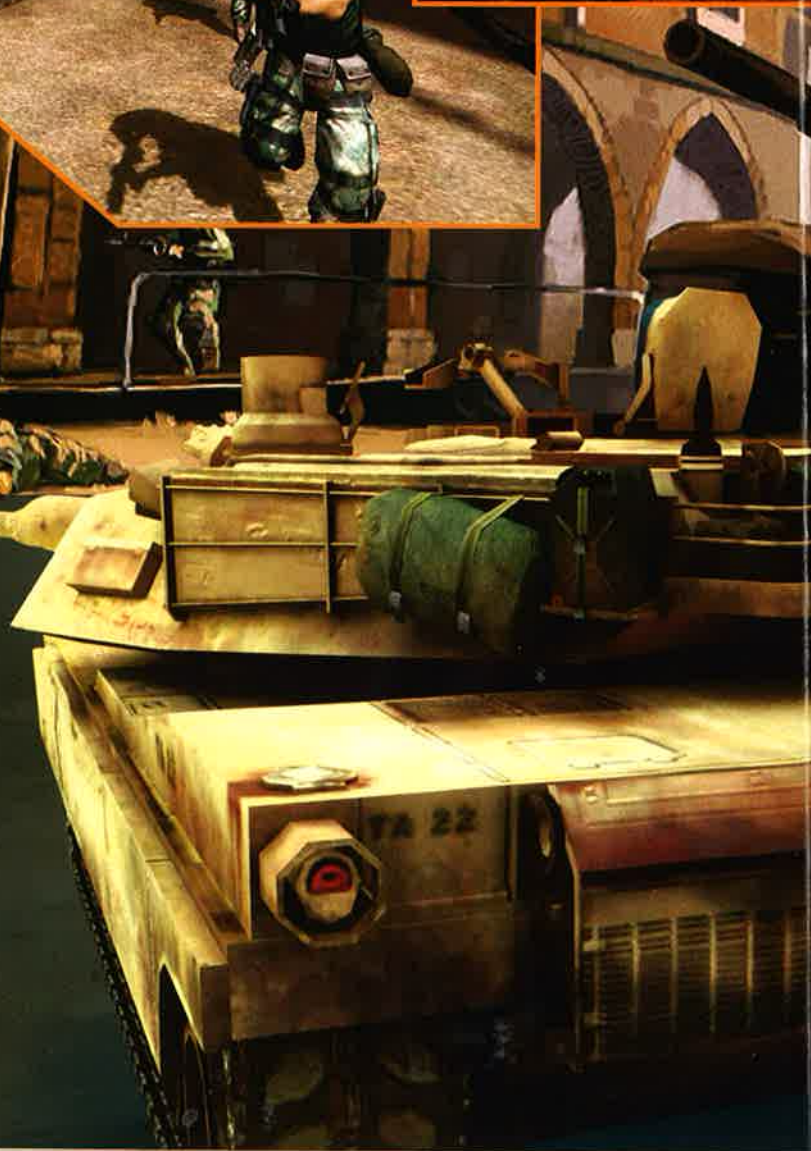
BATTLEFIELD 2

Na ekranie wąska uliczka ciągnąca się między budynkami w typowo arabskim stylu. Środkiem biegnie pięć skulonych postaci – żołnierze US Army. Zglądają za każdy załom muru, ale zagrożenie czai się wysoko w górze. Nagle błysk, krzyk, eksplozja. Kiedy opada dym, nikt się już nie rusza. Telewizyjny reportaż z Iraku? Film Ridleya Scotta? Nie... Battlefield 2!

Redakcja CDA idzie do sklepu po soczek i posocze.



Europejska siedziba główna koncernu Electronic Arts mieści się w cichej miejscowości Chertsey, mniej więcej godzinę drogi autostradą M-25 z Londynu. W typowym angielskim parku, na sztucznej wyspce otoczonej niewielkim stawem stoi nowoczesny, z rozmachem zaprojektowany budynek, którego taras (pełniący również rolę palarni) wchodzi do wody, a szklane ściany pną się na wysokość trzech pięter. Nielatwo dostać się do środka. Nawet otrzymanie identyfikatora – dowodu na to, że twoja obecność w EA HQ jest uzasadniona, nie daje wiele – w budynku musisz cały czas przemieszczać się ze swoim opiekunem, nawet do toalety czy na papierosa idzie się w obstawie. Wszystko jest dokładnie kontrolowane – od procedury wejścia aż po firmowe bistro – nie płacisz w nim wyciągniętymi z portfela pieniędzmi, tylko specjalną pracowniczą kartą, nabitą firmowymi kredytami.



Momenty z magnetowidu

Gra BF2 będzie posiadała wbudowany Battlefield Recorder umożliwiając zapisywanie przebiegu całej sesji. Będzie to plik z własnym rozszerzeniem, do odtwarzania tylko w BF2. Ma to jednak tę zaletę, że zapis nawet najdłuższej sesji nie będzie przekraczał 1 MB, możliwe będzie też oglądanie wydarzeń pod każdym kątem i z każdej perspektywy.

Az se ar korzystają z tego narzędzia programiści. Często opowiadają anegdotę o załodze helikoptera, której dość nietypowo udało się uniknąć rakiety wystrzelonej przez pilota odrzutowca. Pilot ten twierdził, że na pewno trafił helikopter i sugerował, że musiał wystąpić jakiś błąd w roboczym kodzie gry. Zapis z Recordera jednak pozwolił odkryć prawdę. Jaką? Przjrzyjcie się jej obrazom i obejrzyjcie filmik zamieszczony na płycie. :-)

Inna anegdota opowiada o graczach, którzy przeskoczyli dziuplę nad transporterem opancerzonym przeciwnika, tuż nad nim wyskoczył ze swojego pojazdu, zostawił na wierzchu transporter ładunek wybuchowy, po czym szybko uciekł i detonował C4. Taki wyczyn warto zachować dla potomnych. :-)



Podczas gdy BF 1942 i BF Vietnam wykorzystywały jako tło fabularne rzeczywiste konflikty z historii XX wieku, Battlefield 2 przedstawia konflikt fikcyjny.

mi. W takim miejscu, w dużej tajemnicy i przy zachowaniu wszelkich środków ostrożności, zaprezentowano nam i kilkunastu innym, starannie wybranym europejskim magazynom nowe oblicze wirtualnej wojny – grę Battlefield 2. Oto raport z tej zwiadowczej misji...

Stare po nowemu

Gier Battlefield 1942 i Battlefield Vietnam stworzonych przez szwedzkie studio DICE czytelnikom CD-Action przedstawiać raczej nie trzeba. Jeśli się jest komputerowym graczem, trudno było choćby nie usłyszeć o tym rewelacyjnym, skoncentrowanym na grze sieciowej FPS-ie, jakim jest BF 1942. Battlefield 2 to kontynuacja właśnie tego tytułu – o ile bowiem BF Vietnam uznawany jest przez twórców raczej za samodzielny dodatek, tak BF 2 to produkcja, o której mówią oni jak o sequele – nawet pudełko gry zaprojektowano w ten

sposób, by fakt ten podkreślić (duża, czerwona dwójka w tle logo Battlefield). I rzeczywiście nowa gra z serii to nie tylko zmieniony teatr walki, ale też dużo bardziej nowoczesny engine graficzny i szereg ciekawych pomysłów (po części podpatrzonych u konkurencji, po części zupełnie nowatorskich), dzięki którym gra nabiera zupełnie innego wymiaru. Takie podejście do BF2 to także znak, że gra ta jest powrotem do korzeni, do tych pomysłów, które przyczyniły się do sukcesu BF 1942, a jednocześnie odejściem od eksperymentu, jakim - zdaniem twórców - był BF Vietnam.

To, co się NIE zmieniło, to przede wszystkim sam pomysł na zabawę. Podczas gdy nowa odsłona innego znanego shootera sieciowego, Tribes Vengeance, powróciła do trybu kampanii dla jednego gracza, Battlefield 2 to gra, w której rozgrywka nadal ma prawdziwy sens tylko i wyłącznie w sieci. Tryb dla jednego gracza znajdzie się co prawda w BF2, ale walka z botami, nawet mimo poprawionych algorytmów AI (działają w zespółach, korzystają z nowoczesnego arsenału itp.), nie sprawia tyle radości, co strzelanie w multi. Ponadto brak jakiegokolwiek kampanii, ciągłości kolejnych poziomów gry w singlu sprawia, że taką zabawę traktować należy wyłącznie jako treningową zaprawę, wstęp do prawdziwego konfliktu, który rozgrywa się na rozgrzanych do czerwoności łączach sieciowych.

Globalne zamieszanie

Podczas gdy BF 1942 i BF Vietnam wykorzystywały jako tło fabularne rzeczywiste konflikty z historii XX wieku, Battlefield 2 przedstawia konflikt fikcyjny. Dlaczego? „Naszym celem jest stworzenie jak najlepszej gry, a nie bawienie się w politykę” – mówi Jamil Dawsari, producent gry ze strony EA. „Gdybyśmy zdecydowali się na przedstawienie konfliktu w Iraku czy którejkolwiek z innych współczesnych wojen, poza kłopotami związanymi z powstawaniem gry, musielibyśmy jeszcze uważać, by nikogo nie urazić, nie opowiadać się po żadnej ze stron. Konflikt fikcyjny dawał nam większe możliwości, więcej uwagi mogliśmy poświęcić samej grze”. Tak naprawdę jednak Battlefield 2 to nie jedno, a dwa nowe pola walki...

Według DICE, w niedalekiej przyszłości to trzy siły stanowiąc będą zbrojną władzę w świecie. Jedną z nich jest oczywiście US Army, drugą armia Chin, a trzecią Middle Eastern Coalition (MEC), fikcyjna organizacja zrzeszająca państwa arabskie, jaką twórcy gry określają mianem „bliskowschodniego odpowiednika Unii Europejskiej”. Każda z tych armii dysponuje zbliżonym wyposażeniem, najbardziej zaawansowani będą pod względem technologicznym... Chirzyczcy, korzystający z kilku pojazdów i broni znajdujących się obecnie w fazie prototypów. Mapy stworzone przez projektantów z DICE stawiają US Army raz w walce z MEC, raz w starciach z armią Chin, a ich charakter inspirowany jest rzeczywistymi lokalizacjami Bliskiego Wschodu (plaże Omanu, pasma górskie Syrii) i północnej Mandżurii. Ten pomysł może być potencjalnie najsłabszym punktem BF2 – dużo lepiej gra się przecież wtedy, kiedy walczysz z „nazistowskimi oprawcami” (jak w BF 1942) czy „komunistyczną zarazą” (jak w BF Vietnam) lub z „amerykańskimi prostytutkami” – jak w obu tych grach. :-)

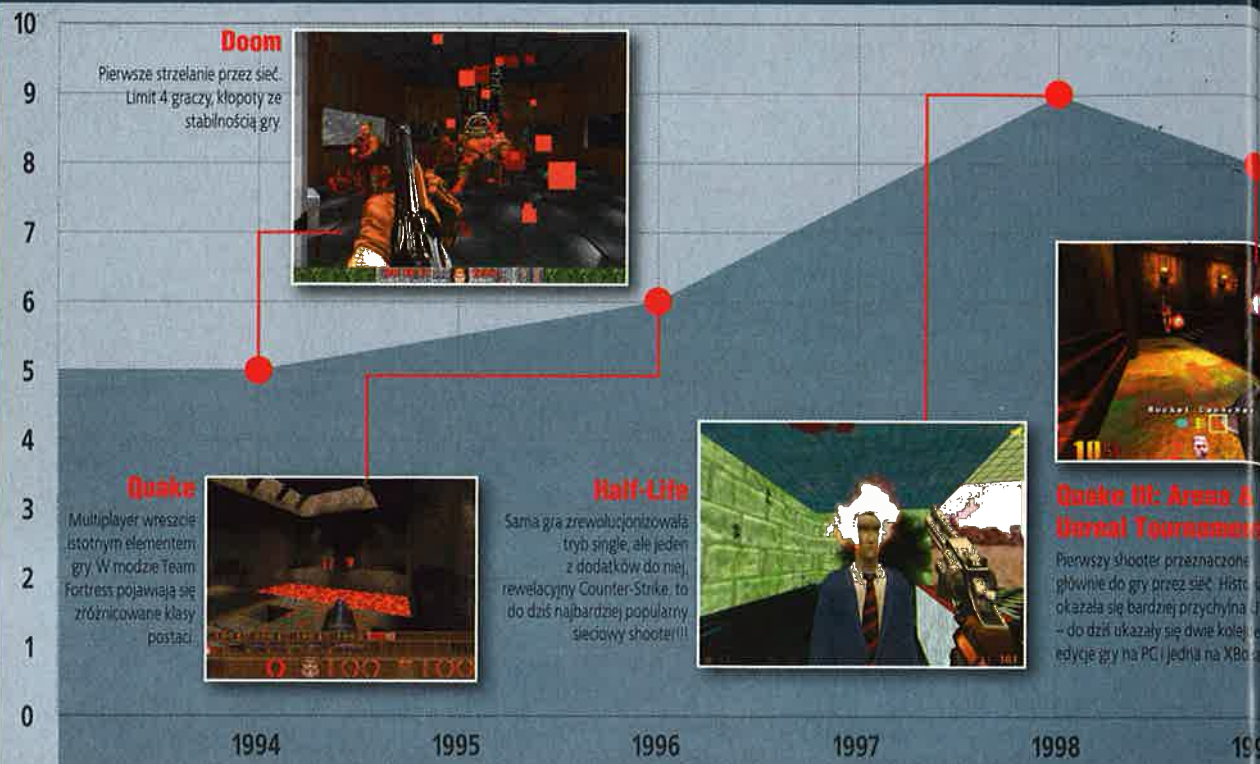
Na pewno jednak dzięki podzieleniu gry na część bliskowschodnią i mandżurską mapy zyskały na różnorodności, tworzą różne warunki walki, stawiają odmienne wyzwania i problemy taktyczne.

Nie narzekaj na wodę

Tak naprawdę tło fabularne traktować należy jedynie jako pretekst do samej walki. To na rozgrywce przede wszystkim skupił się zespół DICE i widać to wyraźnie właściwie w każdym

Zastrzel mnie online

Zabijanie się przez sieć to obecnie jedna z najbardziej popularnych wirtualnych rozrywek – premiery największych online'owych shooterów to duże wydarzenia szeroko komentowane przez graczy i recenzentów. Strzelanie ma już całkiem długą historię – przypominamy więc jej najważniejsze momenty...



elemente składowym gry. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to nowy engine graficzny, co ważne – nie licencjonowany, tylko napisany przez programistów ze Szwecji całkowicie od podstaw (przynajmniej tak twierdzi Dawsari, choć zdaje się, że jednak wykorzystano część kodu jego poprzednika). Różnica jest bardzo wyraźna – o ile BF 1942 traktowana była zawsze jako gra niesamowicie grywalna, ale jednak niezbyt ładna, tak Battlefield 2 sprawia wrażenie nowocześniejszej produkcji, korzystającej z dobrodziejstw współczesnych kart graficznych. Dzięki nowemu silnikowi możliwe jest większe „wypełnienie” map krzewami, drzewkami i inną roślinnością, bardziej dokładne odwzorowanie budynków, pojazdów i modeli postaci, a także użycie kilku efektownych wizualnych sztuczek, takich jak choćby chwilowa utrata ostrości obrazu po pobliskiej eksplozji czy charakterystyczna smuga pozostawiana przez wirujący rotor helikoptera. W pewnym momencie prezentacji Dawsari powiedział: „W poprzednich grach właściwie wszyscy narzekali na wodę. Teraz chyba nikt już nie będzie miał żadnych krytycznych uwag na jej temat” – po czym pokazał realistycznie falujący i lśniący w słońcu akwen.

Wraz z engine'em graficznym dodano do gry licencjonowany model fizyki Havok, dzięki któremu eksplozje, zderzenia pojazdów, kule trafiające w żołnierzy dają bardziej realistyczny niż poprzednio efekt. Pojawił się również modny ostatnio w FPS-ach rag-doll, czyli efekt „szmacianej lalki” zapożyczony z filmów sensacyjnych i wojennych, oddający zachowanie ludzkiego ciała po trafieniu. Model fizyki będzie oczywiście obejmował również wszystkie pojazdy. Nowy engine graficzny i fizyczny to także możliwość strzelania na przestrzał przez niektóre cienkie przeszkody (np. płyty z blachy falistej czy drewniane deski).

Jaką masz klasę?

Kolejną zmianą dotyczą systemu specjalności. W dwóch dotychczasowych tytułach z serii Battlefield gracze mieli do wyboru następujące

Gdzie z tą rurą?

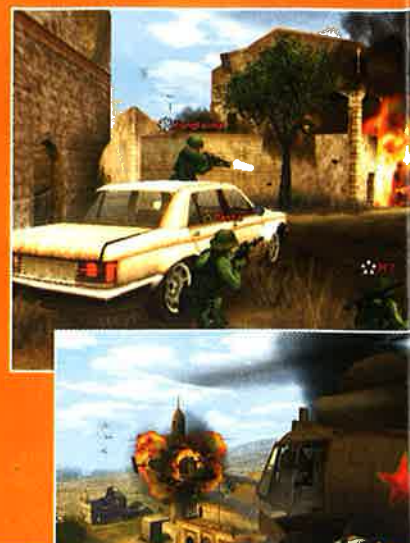


Pierwsze, co rzuca się w oczy, to nowy engine graficzny, nie licencjonowany, tylko napisany przez programistów ze Szwecji całkowicie od podstaw.

Battlefield x 2

Równocześnie z pierwszą informacją o trwających pracach nad Battlefield 2 Koncern Electronic Arts ogłosił również inną produkcję z Battlefield w tytule, dokładniej grę Battlefield: Modern Combat przeznaczoną na konsole Xbox i PS2. Mimo że obie gry – BF2 i Modern Combat – przedstawiają współczesne pole walki, przedstawiciele EA Games zapiekają się, że to dwa całkowicie oddzielne projekty, przygotowywane co prawda równocześnie, ale niezależnie.

Trudno do końca to uwiaryznić, jeśli weźmiemy pod uwagę, że w walkach w BF: Modern Combat udział biorą te same strony konfliktu (US, Chiny, MEC), niemal identyczna jest również lista pojazdów i uzbrojenia. Modern Combat będzie różnił się od BF 2 raczej ze względu na ograniczenia sprzętowe konsol – nie będzie trybu Commandeera, a maksymalna liczba graczy wyniesie 24. Twórcy gry zapowiadają też bardziej „zręcznościowe” sterowanie, oczywiście dostosowane do specyfiki standardowego konsolowego kontrolera, czyli joysticków.



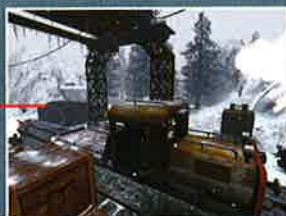
Tribes: Vengeance

Krok wstecz? Seria znana przede wszystkim z modułu dla wielu graczy w swojej najnowszej odsłonie zawiera także bardzo rozbudowany, pełnoprawny tryb single.



Przyszłość?

Battlefield 2, Unreal Tournament (najprawdopodobniej z datą 2006), być może Halo 2?



Wolfenstein: Enemy Territory

Topowy sieciowy shooter wypuszczony całkowicie za darmo. Rozwinięcie trybu dla wielu graczy z gry Return To Castle Wolfenstein z 2001 roku.



PlanetSide

Połączenie shootera z grą typu MMORPG. Ogromny, pozostający cały czas w futurystycznym konflikcie świat... miesięczna opłata w wysokości 12\$ oraz sporo technicznych kłopotów.

Rula

Pracujący w pełni sprawny, totalnie grywalny multi na konsoli!!!

Battlefield 1942

FPS skoncentrowany na grze przez sieć, ze zróżnicowanymi klasami żołnierzy, wieloma trybami gry, dziejący się podczas II wojny światowej – nie przełom, ale rewelacyjne rozwinięcie wcześniejszych pomysłów.

2000

2001

2002

2003

2004

Przyszłość

klasy żołnierzy – snajper (w BF 1942 nazywany zwiadowcą), szturmowiec, niszczyciel czołgów (w BF Vietnam jako ciężki szturmowiec), inżynier i medyk (tego ostatniego w BF Vietnam nie było). W Battlefield 2 pojawiają się dwie nowe klasy, a jedna z dotychczasowych zyskała zupełnie nowe znaczenie. Związane jest to z nową filozofią rozgrywki. O ile we wcześniejszych grach apteczki czy dodatkowa amunicja były dostępne w stałych miejscach na mapie (zazwyczaj w pobliżu punktów kontrolnych), tutaj uzupełnianiem zapasów amunicji i leczeniem towarzyszy zajmują się wyłącznie gracze. Medycy są więc teraz na

polu walki niezwykle cenni, tym bardziej że jeśli szybko dotrą na miejsce, mogą także postawić na nogi żołnierza czekającego na re-spawn (uwaga – defibrylator nie tylko ratuje, ale i... odbiera życie). Amunicję przekazuje kompanom żołnierz nowej specjalności, określonej nazwą **heavy weapons support**. Wójak tej klasy pełni nie tylko rolę wsparcia, jest także wyposażony w ciężki karabin o dużej sile ognia i dalekim zasięgu.

Nowa specjalność to także klasa **Special Forces**. Gracze, którzy ją wybiorą, będą słabo uzbrojeni, ale w ich arsenale znajdzie się zestaw ładunków wybuchowych (można je przycze-

piąć także do ludzi, pojazdów itd.) oraz celownik laserowy ułatwiający namierzenie celu pilotom helikopterów i samolotów.

Żołnierze niektórych specjalności mają też wpływ na pojazdy, w których się znajdują – medyk siedzący w transporterze opancerzonym zamienia go w mobilną stację medyczną, a inżynier na pokładzie samolotu powoduje, że trudniej go wykryć na radarach. Mimo tych rozwiązań podczas sesji rozegranych w trakcie prezentacji widać było, że zebrani dziennikarze są przyzwyczajeni do starego systemu specjalności i rzadko korzystają z nowych klas. Na pewno jednak, kiedy gra zostanie wydana,



wielu graczy wyspecjalizuje się w rolach wsparcia, tak jak miało to miejsce w przypadku Return to Castle Wolfenstein i Enemy Territory. Największym powodzeniem cieszyła się natomiast podczas prezentacji specjalność niszczyciela czołgów, przygotowanego zarówno do walki z piechotą, jak i opancerzonymi pojazdami naziemnymi.

Żołnierskie ego

Poza różnicami w uzbrojeniu, klasy różnią się szybkością i długością sprintu. To również nowość w serii, kolejny dodatek dynamizujący rozgrywkę – warto dodać, że podczas sprintu gracz nie może strzelać, zyskuje więc szybkość



kosztem swoich możliwości ofensywno-defensywnych. Wraz z nowymi klasami zmienił się również system zdobywania punktów, teraz poza zabiciem wroga i zdobyciem punktu kontrolnego, punkty uzyskuje się także za leczenie sprzymierzeńców, przekazywanie im amunicji, naprawianie pojazdów (zajmują tym żołnierze z klasy inżynierskiej). Punkty otrzymuje również kierowca pojazdu, z którego pokładu ktoś zabił wroga, jak również gracz, który wskaże czujnikiem laserowym cel ostrzelany później przez innego gracza pociskami typu Maverick. Są również punkty ujemne – otrzymuje się je za zabicie towarzysza broni, odebranie mu więcej niż 50% energii oraz zniszczenie pojazdu kierowanego przez sojusznika.

Zdobyte punkty będą liczone i sumowane dla wszystkich sesji, w jakich udział weźmie gracz, co ma pozwolić na stworzenie globalnego rankingu graczy. „Gracze, którzy spędzają czas przy FPS-ach, mają silną potrzebę rywalizacji” – mówi Dawsari. „W Battlefield 2 osiągnięte przez gracza wyniki będą porównywane z osiągnięciami innych graczy, będziemy prowadzić statystyki, przewidyujemy około 20 różnych tabel pokazujących najlepszych graczy w różnych kategoriach”. Punkty będą przeliczane na medale, odznaki, baretki, stopnie oficerskie (najwyższy to General), a osiągnięcie pewnego ich pulapu będzie otwierać nowe broni i inne bonusy. W prowadzeniu rankingów DICE opiera się na sprawdzonych, ce-

Na lądzie, w wodzie i w powietrzu

Battlefield 2 zawierać będzie ponad 30 różnych rodzajów pojazdów bojowych, głównie naziemnych, ale także nawodnych i powietrznych. Wśród tych pierwszych nie zabraknie czołgów i transporterów opancerzonych, a także cywilnych pojazdów (dżipy). Na wodzie kierowcą będziemy głównie barkami desantowymi, motorówkami i pontonami. W powietrzu latać będą helikoptery (m.in. Apache), a także odrzutowce, w tym F-18, Su-34, J-8. Na obrazkach możecie obejrzeć renderzy niektórych z tych wariantów

Choć twórcy gry oficjalnie o tym nie mówili, większość europejskich dziennikarzy zebranych w Chertsey na prezentacji Battlefield 2 uważa, że dużą inspiracją dla twórców tej gry był amatorski mod do pierwszej części Battlefielda zatytułowany Desert Combat. Ta modyfikacja przygotowana przez grupę Trauma (na jej bazie powstało potem oficjalnie studio o tej samej nazwie, kupione we wrześniu przez DICE) również przenosi online'ową akcję na Środkowy Wschód, podobny jest więc ekwipunek, wygląd żołnierzy, a nawet lokacji występujących na mapach. Więcej informacji o tym doskonałym modzie znajdziecie na stronie www.desertcombat.com



Internetowa społeczność fanów Battlefielda to dla programistów od początku duże źródło inspiracji, a uwagi internautów wykorzystane zostały przy pracy nad dodatkami do Battlefield 1942 oraz grami Battlefield: Vietnam i Battlefield 2. Producent BF2, Jamil Dawsari, dał temu dowód przytaczając następującą anegdotę: „Podczas tegorocznych targów E3 udostępnił mi graczom garść screenów, m.in. z mapy Strike at Karkand, na których widać było kilka płonących wraków pojazdów, będących stałymi elementami scenografii. Gracze zaczęli komentować to na forach internetowych, ktoś napisał, że na pewno ogień z tych wraków nie będą odbierały energii i zaczęła się wielka dyskusja. Rzeczywiście wtedy ogień ten był tylko efektem graficznym, ale pomyśleliśmy – hej, jeśli ludzie tego chcą, możemy to zrobić! Tym bardziej że nie było to wcale trudne. W obecnej wersji gry wejście w płomienie odbiera energię i już nie można wykorzystać wraków jako schronienia przed spojrzeniem przeciwnika”.

DICE zamierza w dużym stopniu wspierać „modersów” także po premierze Battlefield 2. Na płycie z Battlefield 2 znajdzie się również edytor, dokładnie ten sam, którego wykorzystywali projektanci poziomów, przygotowując mapy do gry. Oznacza to, że będzie można za jego pomocą zarówno totalnie zmienić oblicze gry, jak i stworzyć dowolny scenariusz mieszczący się w ramach konfliktu o surowce wymyślonego przez DICE.

Wiecej modów do obu dotychczasowych części Battlefielda znaleźć można na stronie www.planetbattlefield.com.



Największe, prawdziwie rewolucyjne zmiany dotyczą jednak nie indywidualnego, a zespołowego charakteru gry.



nionych przez graczy rozwiązaniach GameSpy Arcade.

Dowódca czy Commander?

Największe, prawdziwie rewolucyjne zmiany dotyczą jednak nie indywidualnego, a zespołowego charakteru gry. W BF2 gracze są przypisani nie tylko do jednej z dwóch stron konfliktu. Jeśli zechcą, mogą tworzyć oddzielne drużyny (squads) z własnym dowódcą. „Drużyny formalizują to, co i tak robią gracze” – wyjaśnia Dawsari. „Często zdarza się, że grupa znajomych razem wchodzi na serwery, wspomagając się podczas walki. Dzięki syste-

mowi drużyn mogą łączyć się w maksymalnie sześciuosobowe, działające razem grupy. Otrzymują wtedy własny kolor, łatwiej mogą się ze sobą komunikować, jeden z graczy staje się dowódcą, który może kierować akcją”. Gracze wchodzący w skład jednej drużyny są widoczni na minimapie każdego z jej członków, dowódca drużyny może

BF vs. Joint Ops

Wraz z premierami gier BF1942 i Unreal Tournament, fani rozrywki tego typu otrzymali dwa doskonałe sieciowe shootery, ale... osadzone tylko w realiach II wojny światowej i przyszłości rodem z filmu s.f. (o ile w tym przypadku można mówić o realiach...). Długo – o dziwo – brakowało gry, która przedstawiałaby współczesne pole walki. Lukę tę wypełniła gra Joint Operations, solidny shooter, który – podobnie jak Battlefield – w dużym stopniu bazował na pojazdach, a jednocześnie oferował większą, bo sięgającą 150 osób, liczbę graczy na jednej mapie. To właśnie Joint Ops, wraz z wydanym w grudniu dodatkiem do tej gry zatytułowanym Escalation, będzie najważniejszym konkurentem dla BF2. Oto porównanie obu gier:

	BF2	Joint Ops	Co sądzić?
Liczba graczy	maks. 64 na mapie	maks. 150 na mapie	Joint Ops pozwala na grę większej liczbie uczestników, ale w rzeczywistości trudno znaleźć tylu chętnych do gry. Przy obecnej popularności sieciowych shooterów 64 graczy to optymalne maksimum
Liczba map	12 map, każda w trzech różnych wielkościach uzależnionych od liczby graczy	30 z oryginału + 25 z dodatku Escalation	Joint Ops zdaje się przeważać liczbą map, ale część z nich przewidziana jest dla dużej liczby graczy, których często trudno znaleźć – a wtedy zabawa jest marna. BF2 niweluje ten problem stosując skalowane mapy
Liczba trybów gry	tylko tryb Conquest w dwóch wariantach (Assault – jedna strona atakuje, druga się broni lub Head-On – obie strony atakują) + ekstradodatek w postaci możliwości gry jako Commander	cztery (Co-Op, Team Deathmatch), Team King Of The Hill, Advance and Secure) + jeden ekstra w Escalation	zawsze dobrze mieć większy wybór – tym bardziej że w BF2 nie ma klasycznych, takich jak deathmatch i KoTH. Z drugiej strony najpopularniejszy tryb w Joint Ops to Advance & Secure, niemal identyczny z „battlefieldowym” Conquestem
Pojazdy nawodne	pontony i łódzie, lotniskowiec, który pojawia się na jednej z map jest niegrywalny	łódzie, poduszkiowce, kanonierki	jeśli chcesz popływać, zagraj w Joint Ops. Inna sprawa, że mapy BF2 mają mało zbiorników wodnych...
Pojazdy powietrzne	helikoptery transportowe i bojowe, odrzutowce	w oryginalnej tylko helikoptery transportowe, bojowe (Apache i Hokum) dopiero w dodatku Escalation	Tu wygrywa BF2 – ma ciężkie bojowe helikoptery, które w Joint Ops pojawiły się dopiero w dodatku, a poza tym garnitur odrzutowców
Pojazdy naziemne	terenówki, transportery piechoty, czołgi	w oryginalnej tylko pojazdy transportowe, czołgi (T-80 i M1) dopiero w dodatku Escalation	kolejny punkt dla BF2 – wybór pojazdów naziemnych większy i ciekawszy. To mocna strona tego tytułu, w każdej z jego odsłon
Gra przez sieć	za pośrednictwem GameSpy Arcade, LAN	za pośrednictwem NovaWorld, LAN	oba rozwiązania równie udane pod względem stabilności rozrywki i liczby graczy. Twórcy BF2 obiecują więcej rankingów i statystyk
Tryb single	możliwość rozegrania map z trybu sieciowego z botami o zaawansowanych algorytmach AI	niemal nie istnieje – składa się na niego kilka bardzo prostych, krótkich misji treningowych	w Joint Ops w pojedynkę nie zagrasz, tymczasem BF2 nawet samotnikom pozwala całkiem porządnie się rozzerwać (i kilka botów przy okazji)
Strony konfliktu	US Army, MEC (Middle Eastern Coalition), armia Chin	indonezyjska partyzantka, sprzymierzone siły ONZ	obie gry wypadają porządnie, ale bez rewelacji – strony konfliktu nie różnią się od siebie znacząco, mają zbliżone uzbrojenie i możliwości
Warunki pogodowe	stałe, przypisane do mapy	zmienny, dynamiczny cykl dnia/nocy	mocna strona Joint Ops – zmieniająca się pora dnia pozwala bardziej wejść w świat gry
Wymagania sprzętowe	procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna zgodna z DirectX 9.0 (UWAGA – kod gry będzie jeszcze optymalizowany, co może zmniejszyć wymagania)	procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB RAM	i tu, i tu potrzebny jest mocny sprzęt. BF2, jako nowsza gra, naturalnie wygląda jednak nieco lepiej od dzieła Novalogic
WERDYKT:	Joint Operations, szczególnie z dodatkiem Escalation, to bardzo dobra produkcja, przynajmniej „na papierze” porównywalna z Battlefield 2. Nie zmienia to jednak faktu, że sama gra nie odniosła oszałamiającego sukcesu, tymczasem Battlefield to jeden z najpopularniejszych sieciowych shooterów. BF2 ma wszystko, by jeszcze bardziej umocnić pozycję całej serii		



też wydawać swoim podwładnym rozkazy przy użyciu kontekstowej „rozety komunikacyjnej” (patrz ramka). Wskazując jakiś obiekt i wydając rozkaz zaatakowania go, dowódca powoduje, że na minimapie członków drużyny pojawia się ikonka z zaznaczonym miejscem ataku.

Jeszcze ciekawszy jest tryb **Commander**, wywracający do góry nogami dotychczasowy sposób prowadzenia gry w serii Battlefield. Jeden z graczy może w dowolnym momencie zabawy zgłosić swoją kandydaturę na Commandera. Jeśli zostanie zaakceptowany przez innych, zostaje wyłączony z normalnej gry, otrzymuje natomiast wgląd w całą mapę i kilka ofensywno-zwiadowczych „narzędzi” o ogromnym zastosowaniu – możli-

wość wykonania skanu satelitarnego, zrzućenia zapasów, wysłania na pole walki samolotu UAV Predator, a także zarządzanie ostrzału artyleryjskiego (więcej w ramce). Każda z tych możliwości jest po użyciu przez pewien czas nieaktywna, poza tym siłą oddziaływania Commandera można osłabić – w głównej bazie każdej ze stron znajdują się np. urządzenia kontrolujące Predtora czy też działa artylerii. Ich zniszczenie wyłącza z gry odpowiednią opcję (programiści wciąż decydują, czy do końca całej sesji, czy tylko na pewien czas).

Commander może także, poza widokiem całej mapy, zbliżyć jej dowolny fragment i obserwować go z lotu ptaka bardzo precyzyjnie pokierować atakiem. „BF2 jest jak cebula”.

Arsenał Commandera

Tryb Commander to nowość zarówno w serii Battlefield, jak i w sieciowych shooterach w ogóle – bardzo interesujący pomysł, któremu warto poświęcić nieco więcej miejsca. Gracz, który przyjmuje na siebie funkcję Commandera, przechodzi na specjalny ekran, bazujący na mapie rozgrywanego poziomu i kilku ikonkach informacyjnych. Tutaj może wykorzystać jedno z czterech „narzędzi”, których umiejętne użycie może w jednej chwili zmienić losy starcia. Oto arsenał Commandera:

Skan satelitarny

Satelita skanuje mapę całego poziomu i przez kilka sekund Commander widzi na ekranie wszystkich uczestniczących w grze zawodników – zarówno sojuszników, jak i przeciwników. Wtedy może poinformować swój oddział o pozycjach wroga, korzystając z opcji chatu tekstowego lub przez mikrofon za pośrednictwem zintegrowanego z grą systemu VoIP.

Ostrzał artyleryjski

Commander może wskazać wybrane miejsce, które zostanie ostrzelane przez artylerię. Między wydaniem rozkazu a rozpoczęciem ostrzału mija kilka sekund, w tym czasie można ostrzec swoich ludzi, by wycofali się z zagrożonego regionu.

Zrzut zapasów

We wskazanym przez Commandera miejscu w świecie gry spada skrzynia z amunicją i apteczkami. Np. na głowę wrogiego snajpera :)

UAV Predator

UAV Predator to bezzalagowy samolot zwiadowczy, który można wysłać w dowolne miejsce na mapie. Przez chwilę wykonuje on dokładny skan okolicy, którego efekt widzą wszyscy gracze znajdujący się w drużynie Commandera.

Battlefield 2 ma oferować 12 różnych map, podzielonych mniej więcej równo między teatry wojenne Bliskiego Wschodu i Mandżurii. Twórcy przewidują 3-4 mapy miejskie. Ciekawe jest to, że każda mapa ma trzy wersje uzależnione od liczby graczy (16, 32, 64). Na wstępnym etapie planowano, by mapy otwierały się dynamicznie, wraz z dochodzeniem nowych graczy, obecnie jednak bardziej prawdopodobne jest takie rozwiązanie, że to gospodarz sesji będzie od razu ustalał limit zawodników, a tym samym wielkość mapy. Na obrazkach możecie porównać trzy wersje prezentowanych map o Songua Stalemate i Gulf Of Oman.

wyjaśnia Dawsari. „Jeśli chcesz, możesz po prostu brać udział w walce jako zwykły żołnierz. Kolejny poziom to system drużyn, łączysz się z innymi graczami, działacie razem. Poziom wyżej to tryb Commander, całkowicie nowa koncepcja w sieciowych shooterach. W zamierzeniach Commander przekazuje informacje i rozkazy dowódcą drużyn, oni zaś swoim ludziom, ale to od graczy zależy, jak będą wyglądały ich sesje”.

Zrównoważona wygoda

Programiści z DICE wiele uwagi poświęcają temu, by w Battlefield 2 grało się jak najwygodniej i widać to w szeregu drobnych rozwiązań – szczegółów, które ułatwiają zabawę. Przykładem może być system pomocy, w ramach którego za każdym razem, gdy gracz wybiera nową klasę, używa nowego sprzętu, w głośnikach lub słuchawkach słyszy krótką podpowiedź na temat danego elementu gry. Dużo użytecznych informacji pojawia się na radarze/minimapie w prawym górnym rogu ekranu – kiedy ktoś kona, widać tam ikonkę serca, odpowiednio zaznaczone są cele wskazywane przez dowódcę drużyny i lokalizacja jej członków. Strzałki kierujące do członków drużyny widać też na głównym ekranie gry. Sporo drobiazgów czyni tę produkcję również bardziej grywalną – większość broni ma dwa tryby strzelania (zazwyczaj różniące się częstotliwością strzału, czyli firing rate); dużą frajdę daje możliwość kierowania pociskami wystrzeliwanymi przez żołnierzy piechoty czy unikania takich pocisków przez wyszczerwanie z pojazdów flar albo zasłony dymnej. Nieźle sprawdza się system komunikacji oparty o Comm Rose, wygodniejszy w użyciu niż znane z wcześniejszych gier wstukiwanie sekwencji klawiszy funkcyjnych.

Sieciowe shootery, takie jak Battlefield 2, to produkcje, w których grę wybitną od przeciętnej dzieli czas spędzony przez twórców na równoważeniu wszystkich elementów, dopracowywaniu każdej z map, broni itd. Engine BF2, najważniejsze mechanizmy rozgrywki – wszystko to zostało już zaprogramowane. Obecnie gra jest na etapie bardzo intensywnego testowania, a programiści wciąż sprawdzają nowe rozwiązania, które niekoniecznie pojawiają się w finalnej wersji. Raczej nie dotrwa do niej widok TPP przy kierowaniu żołnierzami piechoty, teraz jeszcze dostępny. Kod udostępniony podczas prezentacji nie zawierał opcji automatycznego ładowania broni, ale przedstawiciele DICE uważnie wysłuchiwali uwag dziennikarzy na ten temat.

zestaw danych opisujących to, co się działo, włącznie z miejscami fragów, częstotliwością używania pojazdów, ścieżkami przemierzanymi przez graczy itd. Być może zostanie on udostępniony graczom. Optymalizowana jest także grafika – Dawsari twierdzi, że „w Battlefield 1942 akcja toczyła się w tempie 30 FPS - w Battlefield 2 chciałobyśmy osiągnąć 50 FPS. Już teraz częstotliwość wyświetlania klatek rzadko kiedy spada poniżej 45 FPS-ów”.

Do premiery pozostało jeszcze trochę czasu, a widać, że duet DICE/EA bardzo poważnie podchodzi do testowania i balansowania tego tytułu.

Na tym etapie prac wciąż ustalane są parametry pojazdów (szczególnie samolotów, które najprawdopodobniej będą musiały być sporo wolniejsze niż w rzeczywistości), wysokość ujemnych punktów otrzymywanych za działania na szkodę swojej drużyny, wygląd menu, szybkość i długość sprintu czy czułość sterowania. W testach tych pomaga narzędzie o nazwie Fragalyzer, które po zakończeniu sesji przedstawia pokazy

Over & Out

Battlefield 2 zwróciła naszą uwagę już na targach E3, a od maja ubiegłego roku wiele w grze zmieniono i wiele do niej dodano – na szczęście na lepsze. Do premiery pozostało jeszcze trochę czasu, a widać, że duet DICE/EA bardzo poważnie podchodzi do testowania i balansowania tego tytułu. Równie poważnie jak do kwestii bezpieczeństwa – jeszcze nie opuściliśmy sali, w której odbywała się prezentacja, gdy między komputerami pojawił się pracownik EA z płytką z napisem EAUK Sanitizer. To program, który całkowicie czyści twarde dyski z zainstalowanych programów EA :) Over & Out! **JCDM**



Pogadaj z różą

Znany z BF 1942 i BF Vietnam system komunikowania się z kompaniami, czyli wskazywanie sekwencji funkcyjnych od [F1] do [F8] – w BF 2 został zastąpiony przez Comm Rose (z ang. rozeta komunikacyjna), która pozwala na przesłanie informacji swoim towarzyszom broni, kiedy wciśniesz klawisz [Q] na ekranie pojawia się rozeta, z różnymi komendami, które wskazuje się ruchem myszki, a zatwierdza klikając lewym przyciskiem myszy. Jest to system kontekstowy, tzn. dostępne komendy zmieniają się w zależności od miejsca, na które wskazuje kursor. A klawisze funkcyjne? Służą teraz do zmiany pozycji zajmowanej w pojedynku, natomiast klawisze cyfr [1]–[5] pozwalają na zmianę broni.





Pierwszy screen z Half Life 3.

Cóż, podobnie jak w styczniu – dużo gier (bo aż 25 + Kaszanka + Krótka piłka), ale takich Wielkich Hitów wśród nich niewiele. Z drugiej strony – może i niewiele (bo dwa), ale za to jakie. Ogólnie rzecz biorąc sytuacja "gierkowa" w tym miesiącu nie wygląda źle i nie mielibyśmy nic przeciwko, by w marcu było co najmniej tak samo. Aha, miałem paskudne kłopoty przy statystyce, pod co "podciągnąć" grę Pirates. Ostatecznie uznałem ją za nietypową przygodówkę, ale wcale z tego powodu zadowolony nie jestem. Pirates wymyka się klasyfikacji i tyle...

GAME WALKER



Alexander: Fortune Favors the Bold

Gatunek: RTS

Autor: Pepin Krootki

Ocena: 5+

Podobne do: Cossacks, Great Battles of Alexander

Wymagania: Win 98/2000/ME/NT/XP Pentium/Athlon 1,5 GHz, 512 MB RAM

Testowane na: sprzęcie grubo 2x lepszym niż powyższe wymagania. Szło szybciej niż Persowie pierzchali przed macedońską falangą

Internet: www.ubi.com

Demo: w Sieci

Strona w CDA: 074

❖ Od autora: Dość przeciętna gra o dość nadętej tematyce. Mała strategia pożeniona z przyzwoitą oprawą to dziś za mało. Gra wypada bardzo skromnie, zwłaszcza gdy widziało się już Rome Total War. Należy ją traktować raczej jako kolejny gadżet promujący film niż wychuchaną produkcję z pierwszej ligi.

❖ Mac Abra: Uch, surowo Pepin poleciał po Aleksandra (Krootki zgnębił Wielkiego). :P Nie mówię, że bezpodstawnie, ale ja dąlbym co najmniej punkt wyżej. Jakos gra przypadła mi do gustu, mimo wszystkich wad.

❖ Smuggler: Jaki film, taka gra. Filmowy „Aleksander” był zwyczajnie nudny, choć na pozór (bitwy! Zdjęcia!) efektowny. To samo można powiedzieć o grze...

❖ Allor: Tyle, że ta komputerowa efektywność wcale jakaś taka efektywna nie jest...

❖ Qn 'ik: Gra bardzo dobra do oglądania z daleka – wtedy może się podobać.

❖ Czarny Iwan: Nawet z daleka nie przypadła mi do gustu.

❖ eld: No, nie wiem... zerkalem przez chwilę i takich bzdziwowych gier było już tysiące.



Children of the Nile

Gatunek: strategia

Podobne do: Faraon, Kleopatra, Medieval Lords

Wymagania: PIII 800 MHz; pamięć RAM 128 MB; HDD 1,1 GB; grafika 32 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP

Ocena: 7

Autor recenzji: Pitu Platnik

Internet: www.immortalcities.com

Testowane na: PIV 2,8 GHz, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (pędziło jak rydwan Boga Słońca)

Demo: DVD 2/05

Strona w CDA: 092



❖ Od autora: Doświadczeni w branży programiści (robili Caesara III, Faraona, Zeusa itd.) założyli nowe studio i wypuścili debiutancką grę. Chcąc stworzyć coś nowego nieco się pogubili, popełnili garść sztubackich błędów, ale nawet mimo to Dzieci Nilu wciągają. Mam nadzieję, że patch (patche?) poprawi to, co poprawi się da – wtedy gra będzie naprawdę bardzo dobra.

❖ gem: Wciągają... Jak błota Nilu. Dla mnie, oznacza to tyle, co „trzymać się z daleka”. I uwaga na święte krokodyły!

❖ Qn 'ik: Ja poczekam na patch na Kleopatrę. A później na nagą Kleopatrę.

❖ Czarny Iwan: To będziesz musiał sobie wykopać. Jeśli zaś chodzi o Dzieci Nilu, lepiej okrzęć je łanuchami i wyrzucić na głębszą wodę, żeby broń boże nie wypłynęły.

❖ Qn 'ik: Nie wykopać, tylko wykopać. W kozim mleku.

❖ Allor: Od razu widać, że Iwan się poza zręcznościówkami dla dzieci po prostu gubi...

❖ eld: Parę miesięcy temu zgubił się w pobliskim spożywczaku. Od tamtej pory jak idziemy z wycieczką na Jasną Górę (czyli do spożywczaka), zawsze kogoś prosi, aby mu kupił batona. :)

❖ Mac Abra: Próba ambitna, może nie do końca udana, ale kierunek słuszny, a zamiar szlachetny... więc warto dać grze szansę. Tym bardziej że mimo kilku dokuczliwych usterek, jest całkiem fajna. Ale ja czekam na porządną patch albo sequel, wtedy będzie już naprawdę dobrze...



E. Siekiera

Do jakiej gry lubię wracać, by sobie pograć i powspominać stare, dobre czasy: Quake, Unreal, H-L. Dla mnie to trójka to największe przełomy w dziedzinie FPS-ów i średnio raz w roku przechodzę je ponownie. I wciąż mnie zachwycają. Czy plakat masz/miałeś zawieszony/chciałbyś zawiesić nad łóżkiem? Nad łóżkiem mam portret Nietzschego, więc żadne plakaty nie wchodzi w grę. :)

No, chyba że kolejny obraz. Rzecz, którą najbardziej chciałbyś sobie kupić w 2005 roku (zakładając, że masz na to kasę): Mieszkanie.

Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? Po tym, że nie jest mi zimno, jak idę sobie przez miasto w ulubionym prochowcu.

Jestem uzależniony od... kompa, książek.

Książka, którą ostatnio czytałeś i chciałbyś ją polecić: „Doktor Faustus” Tomasa Mann’a, „Głód” Hamsuna.

Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczonej w CDA w 2004r: Warcraft II, Soul Reaver II.



Smuggler

Do jakiej gry lubię wracać, by sobie pograć i powspominać stare, dobre czasy: myślami - do Wings na Amigę. W przypadku PC czasem pogrywam w Fallouta. Czy plakat masz/miałeś zawieszony/chciałbyś zawiesić nad łóżkiem? Kiedyś miałem Kate Bush i Klaus’a Schulze (z autografem). Obecnie mam ładny obraz i to wystarczy.

Rzecz, którą najbardziej chciałbyś sobie kupić w 2005 roku (zakładając, że masz na to kasę): mieszkanie.

Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? chce mi się żyć, ziemia zaczyna pachnąć, a po wyjściu z pracy nadal jest dzień.

Jestem uzależniony od... książek (i ogólnie czytania). I od porannej kawy.

Książka, którą ostatnio czytałeś i chciałbyś ją polecić: Excalibur (Cornwell Bernard) - trzecia część trylogii poświęconej królowi Arturowi. Bliższa powieści historycznej niż książce fantasy nie opisuje szlachetnych ludzi w pełnych zbrojach płytowych, a po prostu ludzi i ich problemy.

Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczonej w CDA w 2004r: Warcraft 2, BloodRayne, Suffering.

Chris Sawyer's Locomotion

Gatunek: tycoon

Podobne do: Transport Giant

Wymagania: Windows 98/Me/2k/XP,
PII 500 MHz, 128 MB RAM, karta
grafiki z 8 MB RAM

Ocena: 8+

Autor recenzji: Allor

Internet: <http://www.atari.com>

Testowane na: AMD XP 2.0, 512MB

DDR, GeForce 4800. Działalo po-
prawnie, choć przy większym ruchu
wcale zbyt płynnie nie było.

Demo: 12/2004

Strona w CDA: 084

➤ **Od autora:** Nawet bez patcha (czytaj: z błędami wieku dziecięcego) był to najlepszy transportowy tycoon. A z nim... cóż, grafika wprawdzie powalająca nie jest, ale nie zmienia to faktu, że gra wciąga wprost nie-
samowicie. I że powinna wystarczyć na wiele, wiele lat bardzo, bardzo
przyjemnego spędzania wolnego czasu.

➤ **Mac Abra:** Gra tak fajna, jak grafika w niej przestarzała. A powiem
tyle, że gra bardzo fajna (acz dla hardcore'owców).

➤ **Smuggler:** Jezu, czemu banalne stwierdzenie, że "grafika wygląda na
rok 1997" trzeba podawać w tak zawily sposób?

➤ **Mac Abra:** To proste – żeby frustrować część czytelników, którzy to
czytają i rozumieją, że nic z tego nie rozumieją. :P

➤ **Hut:** 97? To był wspaniały rok... Hardcore'owcy... :)

➤ **Czarny Iwan:** Oj, działa się, działa – była powódź we Wrocławiu, skło-
nowano owcę Dolly, a Hongkong wrócił do ChRL!

➤ **eld:** Jedyna lokomotywa, jaką toleruje, to ta na Railgun.

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay - Developer's Cut

Gatunek: FPS

Podobne do: wierzcie lub nie - czegoś
takiego dotąd nie było!

Wymagania: Win 2K/XP, 1.8 GHz,
256 MB RAM, 64 MB VRAM

Ocena: 9 i znak jakości

Autor recenzji: gem

Internet: www.riddickgame.com

Testowane na: Win XP, 2.8 GHz, 512

MB RAM, 128 VRAM (i wstyd przy-
znać, chodził nie najlepiej)

Demo: brak - why???

Strona w CDA: 068

➤ **Od autora:** Ta pecetowa wersja znanego konsolo-
wego hitu jest najlepszym dowodem na to, że gry fil-
mowe wcale nie muszą przypominać twórców pokroju
Cawoman, a porty z konsol mogą czuć się jak u siebie
w domu także na PC. Ucieczka z Butcher Bay łączy w
niemal idealną całość elementy first-person shooterów
(tych najwięcej), ale także gier beat'em up i skradanek.
Efekt: najlepszy film akcji roku 2004 na PC!

➤ **Smuggler:** Łaaaaalal!!! (Czyli "wow" połączone z
jękaniem z zachwytem.) No proszę, druga po FC cholernie
miła niespodziewanka!

➤ **Qn'ik:** Przyszła bez hucznych zapowiedzi, a odejdzie...
Obym nie był prorokiem, ale wydaje mi się, że Riddick

będzie mocno niedocenioną i szybko zapomnianą grą.

➤ **Czarny Iwan:** Musieliśmy podłączyć Gem'iemu kro-
plówkę, nie chciał oderwać się od tej gry. Podejrzewam,
że to nagle, umięśnione ramiona Riddicka tak na niego
podziały.

➤ **Hut:** I ten niski głos. Gema zawsze to kręciło!

➤ **Qn'ik:** Dla niezorientowanych: gem poszedł na urlop.
A tego się nie robi na kilka dni przed skończeniem Game-
walkera... :)

➤ **Allor:** W uproszczeniu taki klimat powinien mieć
Doom, bo gra po prostu wymiata!

➤ **eld:** Świetna gra, choć pewne zastrzeżenia moje budzi
to, jak ta gra chodzi. Powinna trochę lepiej, bardziej
płynnie.

Combat Mission: BB PL

Gatunek: strategia

Podobne do: innych odcinków CM i
niczego innego

Wymagania: P 2 500, 64 MB RAM,
karta grafiki 16 MB, Win 98/00/ME/XP

Ocena: 5 [lokalizacja]

Autor recenzji: Mac Abra

Internet: www.cm.play.com.pl

Testowane na: A1700, 512 MB RAM,
GF 6600 GT ze 128 MB RAM – zasur-
wało jak pocisk z 88-ki!

Demo: polskiego niet

Strona w CDA: 101

➤ **Od autora:** Sama w sobie znakomita strategia, do tego za nie-
całe 30 zł plus obszerna perfekcyjnie przetłumaczona instrukcja +
patch polonizujący = 10/10. Ale że instrukcja tylko jako pdf, patch
polonizuje głównie menu, sama gra pojawia się z dwuletnim opóź-
nieniem, a na pudełku pyszni się beczelnie "polska wersja" – to
jest tylko 5/10. Ale i tak warto! Gierka jest znakomita. Co prawda,
ongis wyceniłem ją na 7/10, ale musiałem mieć zły dzień...

➤ **Allor:** Czy tylko mi się wydaje, że dwa lata opóźnienia w wyda-
niu gry = klapa?

➤ **Mac Abra:** W przypadku takiej strategii (nie ma lepszych...) opóź-
nienie nie ma specjalnego znaczenia. Choć naturalnie byłoby
miło, jakby nasi dystrybutorzy wykazywali się lepszym refleksem.

➤ **Qn'ik:** Nie ma znaczenia tylko dla maniaków. Choć ocena
- wg mnie - nieco przesadnie zaniziona. Fakt, że spolszczenie jest
niepełne – ale za samą instrukcję można było dać chociaż te półtora
punktu więcej.

➤ **Mac Abra:** Za spolszczenie instrukcji 10/10. Za dwuletni
poślizg – 1. Za zagrywkę z niepełnym spolszczeniem – 3. Za brak
wydrukowanej instrukcji – 1. Co zostało? W ostateczności gotów
jestem dać 6...

➤ **Czarny Iwan:** O, i recenzja gotowa. :)

➤ **eld:** Dla nekrofilów only, a i to ekstremalnych. Trup wykopany
po dwóch latach wygląda... no, słabawo.

➤ **Mac Abra:** Niech ci Bozia wybaczy za to, co tu napisał, bo ja
nie mogę... Poza tym w przypadku takich strategii NAPRAWDĘ nie
jest ważne, jak gra wygląda (a wygląda przyzwoicie, mimo wieku),
tylko jak się gra. A gra się ŚWIETNIE...



Pepin Krootki

Do jakiej gry lubię wracać, by sobie pograć i powspominać stare,
dobre czasy: serii Close Combat.

Czy plakat masz/miałeś zawieszony/chciałbyś zawiesić nad
łóżkiem? Od kilku lat niezmiennie jest to plakat promujący film „Ronin”.

Bardzo się do niego przywiązałem.
Rzecz, którą najbardziej chciałbyś sobie kupić w 2005 roku (za-
kładając, że masz na to kasę): Trudno powiedzieć, co będzie w 2005
roku. :))

Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? Po doniosłym porannym
czwierkaniu za oknem.

Jestem uzależniony od... Komputera, rzecz jasna, pewnie jeszcze od
kofeiny i kilku melodii...

Książka, którą ostatnio czytałeś i chciałbyś ją polecić: Luigi Barzini
„Europejczy”.

Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczonej w CDA w 2004?
Silent Hunter II.

Mac Abra

Do jakiej gry lubię wracać, by sobie pograć i powspominać stare,
dobre czasy: Steel Panthers – od 1995 mi się nie znudziła. Over the
Reich, Laser Squad, Empire, Close Combat... i wielu innych.

Czy plakat masz/miałeś zawieszony/chciałbyś zawiesić nad łóż-
kiem? Jestem żonaty. Nie powiem.

Rzecz, którą najbardziej chciałbyś sobie kupić w 2005 roku (zakła-
dając, że masz na to kasę): zdrowie, szczęście, brak problemów... ale na
to trzeba mieć naprawdę dużą kasę.

Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? Gdy kończę pracę w
deadline'ie i wychodzę do domu – środek nocy jest cieplejszy.

Jestem uzależniony od... robienia CDA, i paru innych rzeczy, ale one są
niewychowawcze, więc zmilczę.

Książka, którą ostatnio czytałeś i chciałbyś ją polecić: „Bandyci na
szostej” – taktyka walki powietrznej odrzutowców, począwszy od II wojny
po współczesność.

Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczonej w CDA w 2004?
UFO: Aftermath, BloodRayne, Deus Ex.

Doom 3 PL

Gatunek: FPP

Podobne do: no, do czego? Do
Mortyry? :)

Wymagania: P 4 1.5GHz, 384MB
RAM, grafika 64MB, Win 2000/XP

Ocena: 6+ [polonizacja]

Autor recenzji: Cormac

Internet: www.lem.com.pl

Testowane na: Duron 1.6@2.0,

512MB DDR, Radeon 9500@pro, Gra-
fo sie nieźle w 800x600 i high quality

Demo: polskiego brak

Strona w CDA: 099

➤ **Od autora:** Zamieszanie wywołane przez Dooma 3 opadło, więc najwyższy
czas wydać polską wersję. :)) Ogólnie polonizacja jest niezła, a polskie kwestie
mówione są momentami wręcz doskonale. Całość psuje fakt, że w dialogach
zdarzają się urwane zdania, z rzadka można też usłyszeć angielskie teksty. Do
tego niekiedy bezsensownie przetłumaczono nazwy własne – z impów zrobio-
no chochlik!

➤ **Mac Abra:** Za późno i nierówno. Do tego w stylu a la Łoziński miejscami...

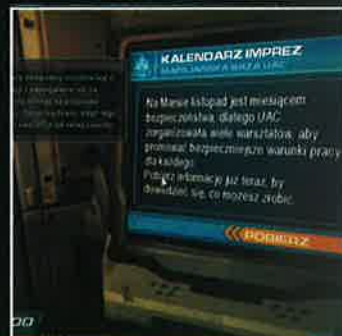
➤ **Smuggler:** Ale uwaga, uwaga, wystarczy cała minuta i małe „czarymary” by z
wersji PL ponownie zrobić wersję angielską. Alleluja. :)

➤ **gem:** Innymi słowy – oryginał za mnie! Polak potrafi! :P

➤ **Czarny Iwan:** I dlatego warto kupić spolszczoną wersję.

➤ **eld:** Mnie na słabego Duma na pewno nie namówisz.

➤ **Hut:** Tak Eld duma. A ja właśnie dumam, że obca mi duma i Dooma już tu
mami – czyli w czynniku komp'a.



Gooka: The Mystery of Janatris

Gatunek: przygodówka/cRPG

Podobne do: w koncepcji do The Fifth Disciple

Wymagania: PIII 733 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Win 98/2000/XP
Ocena: 5

Autor recenzji: CormaC

Internet: <http://www.gooka.com/>

Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512 MB DDR, Radeon 9500@pro. (Działało całkowicie płynnie. Przy takiej grafice) dziwnym nie jest...

Demo: DVD 10/04

Strona w CDA: 066



❖ **Od autora:** Kolejne po The Fifth Disciple połączenie przygodówki z elementami cRPG (rozwój postaci, umiejętności specjalne) i turowymi walkami. Zagadki zróżnicowane i dosyć ciekawe. O walkach niestety tego samego napisać nie sposób. Grafika rodem sprzed pięciu lat, udźwiękowienie także słabe (fatalne głosy, nijaka muzyka). Grałem właściwie bez bólu, ale również bez większych emocji.

❖ **Smuggler:** Zapowiadało się, jakby wiedźmina wrzucić do przygodówki... i na zapowiedziach się skończyło. Szkoda, po demku miałem nadzieję na coś lepszego.

❖ **Mac Abra:** System walki pop...apwany jak rzadko.

❖ **gem:** Gooka. To brzmi jak określenie tej gry. To właśnie taka... gooka.

❖ **Hut:** Czy Gooka to samo, co poo poo?

❖ **Czarny Iwan:** Więcej ekscytacji będziesz miał, leżąc na wyroku i gapiąc się w sufit. Przynajmniej jest szansa, że szybko zaśniesz i przysni ci się coś kolorowego.

❖ **eld:** Cholernie spać mi się chce, ale to nie znaczy, że grałem w ten bzdziw. Nawet tytuł jakiś taki... mangowy?

❖ **Qn`ik:** Czeska manga? Niezłe. ;)

❖ **Allor:** Raczej złe, nawet bardzo... A żeby nie było, gra z mangą ma tyle wspólnego, co eld z muzyką poważną.

Gothic II: Noc Kruka

Gatunek: cRPG

Podobne do: zgadnijcie :)

Wymagania: P III 700MHz, 256MB RAM, akcelerator 32MB, Win98/2000/XP
Ocena: 8+

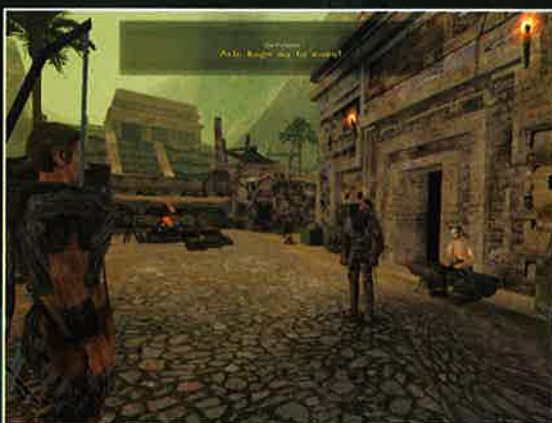
Autor recenzji: CormaC

Internet: www.worldofgothic.com

Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro. Działało dobrze.

Demo: brak

Strona w CDA: 096



❖ **Od autora:** Doskonały dodatek do doskonałej gry. Po zainstalowaniu na Gothika II add-ona w grze pojawia się cały nowy wątek niezależny od głównego, nowe przedmioty, czary, potwory i umiejętności, 3 nowe obozy i duża nowa część wyspy. Dodatek jest spory (mi zabrał prawie 25 godzin) i diabelnie wciągający. Dla fanów pozycja obowiązkowa!

❖ **Mac Abra:** No właśnie. A ja z przyczyn, których nie rozumiem, reaguję na Gothika jak ślepy na kolory. Parokrotnie usiłowałem w sobie wzbudzić entuzjazm pierwszym „gotykiem” i - niestety - bez efektu. Zatem i to nie dla mnie...

❖ **Smuggler:** Najważniejsze jest to, że W KOŃCU ten

dodatek pojawi(ł?) się w Polsce, bo czekamy od chyba roku...

❖ **Czarny Iwan:** Czekalem, czekałem i się doczekałem. Wciąż się zastanawiam, czy było warto.

❖ **Hut:** Warto, tak to dodatek tusty, kto tego nie kuma, jest w głowie pusty (sorry, ale piszemy to zaraz po Sylwestrze ;))

❖ **gem:** To była Noc!

❖ **Smuggler:** Sądząc z kaca, to faktycznie musiał chłopak nieźle zaszać.

Joint Operations: Escalation

Gatunek: sieciowy FPS

Podobne do: Battlefield Vietnam, Unreal Tournament 2004.

Wymagania: PIII 1,2 GHz; pamięć RAM 256 MB; HDD 1,5 GB; grafika 32 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP
Ocena: 8

Autor recenzji: Hut Sędzimir

Internet: www.jointopsthegame.com

Testowane na: PIV 2,8 GHz, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (od czasu do czasu chrupało, ale biorąc pod uwagę liczbę graczy i to, co widać na ekranie, trudno narzekać)

Demo: brak

Strona w CDA: 088



❖ **Od autora:** Porządny dodatek do jednej z bardziej niedocenionych gier FPS ubiegłego roku. Escalation sprawia, że gra w Joint Ops staje się bardziej zróżnicowana, a przez to (jeszcze) ciekawsza. Nowe mapy bardzo udane - bardziej zwarte, bardziej dynamiczne, lepsze.

❖ **Smuggler:** Nie mam Netu... to ja już sobie pójdę.

❖ **Mac Abra:** Not bad, not bad... Solidny, przetestowany dodatek.

❖ **Czarny Iwan:** Chyba będę wysyłał pakiety do innych graczy szybką paczką. Też nie mam Netu.

❖ **gem:** Nie sądzę, by Eskalacja zmieniła coś we względnie niedocenienia...

❖ **Qn`ik:** Ktoś już jednak zrobił. Widać, stwierdził, że to się opłaci.

❖ **Allor:** Sądząc po całkiem niezłej liczbie graczy online, nie było to wcale stwierdzenie z gruntu fałszywe...

❖ **eld:** RTCW > ET > all!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Czarny Iwan

Do jakiej gry lubię wracać, by sobie pograć i powspominać stare, dobre czasy: HoMM 1, ta gra nadal nosi!

Czyj plakat masz/miałeś zawieszony/chciałbyś zawiesić nad łóżkiem? Wiele lat temu plakat Bruce'a Lee, ale rozwalilem go antenką samochodową. :) Wygrałem, mimo że miałem 40 stopni gorączki! :) Rzeczą, którą najbardziej chciałbyś sobie kupić w 2005 roku (zakładając, że masz na to kasę): furkę kubek w kubek taką, jak ma teraz Allor! Hehe.

Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? Robi się zielono i śpiewają ptaki.

Jestem uzależniony od... sportu. Jeśli nie mam wystarczającej dawki w tygodniu, czuję się źle.

Książka, którą ostatnio czytałeś i chciałbyś ją polecić: „Stacja Kontroli Chaosu” Dominiki Materskiej. Jest to podręcznik do gatunku fantastyki, w dużym uproszczeniu można powiedzieć - przegląd, ale nie do końca. Polecam.

Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczona w CDA w 2004? The Suffering.

Hut

Do jakiej gry lubię wracać, by sobie pograć i powspominać stare, dobre czasy: jeśli nie tak bardzo stare, to Deus Ex. A jak stare... To International Karate+.

Czyj plakat masz/miałeś zawieszony/chciałbyś zawiesić nad łóżkiem? Milesa Davisa? Czy ja wiem... Ala Paciono z „Człowieka z Bliźni”? No, nie wiem...

Rzeczą, którą najbardziej chciałbyś sobie kupić w 2005 roku (zakładając, że masz na to kasę): Wycieczkę dla dwóch osób dookoła świata.

Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? Po dziewczynach. Dobra odpowiedź?

Jestem uzależniony od... coś tam by się pewnie znalazło, ale od nowego roku rzucam. ;)

Książka, którą ostatnio czytałeś i chciałbyś ją polecić: „Platforma” Michela Houellebecqa albo ten, no... no, jak się nazywa... no...

Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczona w CDA w 2004? Deus Ex!

Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events

Gatunek: zręcznościowa-familijna

Autor: Czarny Iwan

Ocena: 6+

Podobne do: Shrek 2

Wymagania: P III, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB

Testowane na: Pe 4 2.80 GHz, 512 RAM, GeForce 6600 GT (full detale, zero zaciachów i innych problemów technicznych)

Internet: www.activision.com

Demo: CD/DVD 02/05

Strona: 090

❖ **Od autora:** Gra jest niezła, czas mija przy niej przyjemnie. A że za łatwa? Reżyser i wykonawca filmików się nie popisali? To na szczęście szczegóły, które nie przesądzają o całej grze. Dużo zabawy, nieco zadań logiczno-zręcznościowych, kapka humoru, całkiem ładna grafika. Gdyby jeszcze Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events było dłuższe!

❖ **Mac Abra:** Filmu nie widziałem, bo po obejrzeniu pierwszego

Pottera w TV wiem już, że takie filmy to nie dla mnie. Ale gra może być, choć dla mnie - niepotrzebnie użyto jakiejś takiej burośmętnej tonacji w niej - w końcu to ma być zręcznościówka, a nie klimat jak przy ekshumacji topielca w listopadowy pochmurny poranek. Chyba że tak jest też w filmie?

❖ **Hut:** W filmie też. Ale rzeczywiście jakieś to takie szarobure...

❖ **Allor:** Może to dla tych, co to mają za mało burości za oknem?

❖ **gem:** Kolejna gra familijna, w którą są w stanie grać jedynie ci mocno niedojrzali (oraz biorąc pod uwagę wiek Iwana - ci mocno przejeżali).

❖ **eld:** Tytuł jest strasznie lipny i prawdę mówiąc, to jedyny powód, dla czego w to coś nie grałem. Jak można grać w grę o tak długim tytule???



Gatunek: FPS
Podobne do: Call of Duty, Brothers in Arms
Wymagania: Win 2k/XP, procesor 1,5 GHz, RAM: 512 MB, grafika 64 MB
Ocena: 7 [lokalizacja]
Autor recenzji: Qn'ik
Internet: www.moh.ea.com
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (Działano nadspodziewanie płynnie w prawie najwyższych detalach)
Demo: polskiego nie ma.
Strona w CDA: 100

Gatunek: FPS
Podobne do: Call of Duty, Brothers in Arms
Wymagania: Win 2k/XP; procesor 1,5 GHz; RAM: 512 MB; grafika 64 MB
Ocena: 7 [lokalizacja]
Autor recenzji: Qn'ik
Internet: www.moh.ea.com
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (Działalo nadszpiewanie płynnie w prawie najwyższych detalach)
Demo: polskiego nie ma.
Strona w CDA: 100



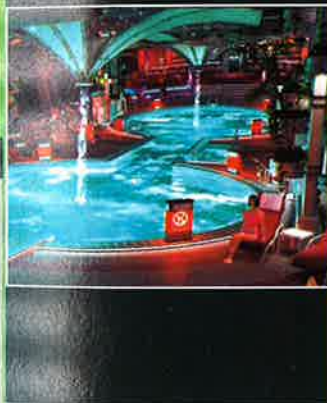
Gatunek: przygodówka
 Podobne do: *Mystery of Druids*
 Wymagania: Win 98, ME, 2000, XP P II
 450, 64 MB RAM, karta graficzna 32 MB,
 napęd DVD
 Ocena: 7
 Autor recenzji: EGM
 Internet: <http://www.digitaljesters.com>
 Testowane na: sprzecie kilka razy
 lepszym niż wymagania minimalne. Pro-
 blemów żadnych zatem być nie mogło. Na
 A1700/512/GF4Ti200 także nie było
 subiekcji
 Demo: duże i w Sieci
 Strona w CDA: 094

Gatunek: przygodówka
 Podobne do: *Mystery of Druids*
 Wymagania: Win 98, ME, 2000, XP P II
 450, 64 MB RAM, karta graficzna 32 MB,
 napęd DVD
 Ocena: 7
 Autor recenzji: EGM
 Internet: <http://www.digitaljesters.com>
 Testowane na: sprzecie kilka razy
 lepszym niż wymagania minimalne. Pro-
 blemów żadnych zatem być nie mogło. Na
 A1700/512/GF4Ti200 także nie było
 subiekcji
 Demo: duże i w Sieci
 Strona w CDA: 094



✎ **Od autora:** Dobrze zrobiona gra przygodowa w starym stylu – ciekawie zarysowana intryga w stylu "Teorii spisków" – filmu z Bruce'em Willsem.

- gem: Przygodówka. ::: chwila ciszy::: Przygodówka.
- eld: Hmmm... jak EGM daje 7, dla reszty populacji ziemskiej jest to z 3, góra 4.
- Mac Abra: Zw. więzienna przygodówka. Jakby tu delikatnie powiedzieć - monotonie i szarość więzienia oddaje aż za dobrze. Dałbym góra 6/10. Ale grałem jeno w demo.
- Smuggler: Do tego na DVD, a w ogóle tego nie widać. Może ciut słychać.
- Q'n'lk: 4 gigabajty ciszy? Widać, musi być nagrana z dobrym próbownikiem.
- Czarny Iwan: Porządnie zrobiona cisza może przerazić.
- Allor: Podobnie jak i sam dźwięk słowa "przygodówka". Brrrr.
- Smuggler: Niektórzy powinni się tu leczyć z uczulenia na przygodówkę... (nie tylko. :)



Gatunek: symulator
Autor: Pepin Krootki
Ocena: 6
Podobne do: Combat Flight Simulator 2,
I-2 Sturmovik
Wymagania: Win98/Me/XP/2000, PIII
1 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna
64 MB
Testowane na (i wrażenia): Athlon
2.1XP+: 512 Mb RAM; Radeon 9200
128 MB (bez zgryzów przy pełnych
detalach)
Internet: www.1c.ru
Demo: brak
Strona: 080

Gatunek: symulator
Autor: Pepin Krootki
Ocena: 6
Podobne do: Combat Flight Simulator 2,
I-2 Sturmovik
Wymagania: Win98/Me/XP/2000, PIII
1 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna
64 MB
Testowane na (i wrażenia): Athlon
2.1XP+: 512 Mb RAM; Radeon 9200
128 MB (bez zgryzów przy pełnych
detalach)
Internet: www.1c.ru
Demo: brak
Strona: 080



N Od autora: Il2 Sturmovik jest już legendą, a po zainstalowaniu wszystkich dodatków chyba najbardziej rozbudowanym symulatorem w historii. O ile jednak dotychczas kolejne odsłony gry stały na zaawansianie coraz wyższym poziomie, o tyle najnowszy PF pozostawia mieszane uczucia. Z jednej strony, ponownie dorzucono pokazną porcję nowości, z drugiej zaś - już od pierwszych minut zabawy czujemy, że gramy w te same gry, co przed rokiem.

🐉 **Mac Abra:** Muszę powiedzieć, że już samo zderzenie pojęć „Il” + „Pacific Fighter” nie nastawiło mnie pozytywnie do gry. No, gdyby jeszcze chodziło o il na dnie Pacyfiku, to może. W każdym razie spróbowałm mimo wszystko zagrać. To nie był dobry pomysł. To już wolę podstawowego Il2, nawet pomijając, że trudny jak cholera. Po prostu tym razem nie wyszło i tyle.

🐉 **Qn'lik:** ja tam czasem jestem ciekaw, czy pilot byłby w stanie sobie z tym wszystkim poradzić... ja nawet nie zamierzam próbować.

🐉 **Czarny Iwan:** Gra o tym, jak sny o lataniu zamieniły się w brutalną, nagą prawdę. To nie takie łatwe!

🐉 **Hut:** To coś jak poranek po Sylwestrze...

🐉 **gem:** Chcesz nam o czymś powiedzieć, Hut? Jakies traumatyczne przeżycia w pierwszy dzień Nowego Roku? Goliłście się razem?

🐉 **Smuggler:** ja tam wolę kobiety. :P

🐉 **Allor:** Golić? Hmmmm....

🐉 **eld:** GDZIE??

🐉 **Smuggler:** W domu, w łazience, bo gdzie się można golić, no...

Gatunek: sportowa
Podobne do: Motocross
Madness 2
Wymagania: PIII 1,2 GHz;
 pamięć RAM 256 MB; HDD 1.5
 GB; grafika 32 MB RAM, Win
 98/2000/ME/XP
Ocena: 8
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: www.aspyr.com
Testowane na: PIV 2,8 GHZ,
 512 MB RAM, GF 6600 GT ze
 128 MB RAM (śmigalo jak brum,
 brum, brum!)
Demo: CD/DVD 02/05
Strona w CDA: 060

Gatunek: sportowa
Podobne do: Motocross
Madness 2
Wymagania: PIII 1,2 GHz;
 pamięć RAM 256 MB; HDD 1.5
 GB; grafika 32 MB RAM, Win
 98/2000/ME/XP
Ocena: 8
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: www.aspyr.com
Testowane na: PIV 2,8 GHZ,
 512 MB RAM, GF 6600 GT ze
 128 MB RAM (śmigalo jak brum,
 brum, brum!)
Demo: CD/DVD 02/05
Strona w CDA: 060



✚ **elid:** POJĘCIE H.A.!!! Ta subtelna różnica, że on teraz po sałatce czy bułki JEŹDZI SWOIM NOWYM SAMOCHODEM. Z SALONU!

N Od autora: Całkiem niezła gra dla fanów brudnych motocykli i blocka. Cztery rodzaje rozgrywki (supercross, motocross, freeride i freestyle) zapewniają zabawę w zróżnicowanie, a fakt, że grę przeniesiono z konsol, gwarantuje dużą grywalność. Niedociągnięcia oprawy graficznej nie wpływają znacząco na efekt finalny. Yo!

- ✱ **Mac Abra:** Niezle hopki można wycyzniać. Tyłek boli na samą myśl...
- ✱ **eld:** Nie zdziw się, jak dostaniesz mejla z pytaniem „czy Mac Abra jest gejem?”
- ✱ **Smuggler:** Hopoki robia hopki na moplikach, pierrrrony!
- ✱ **Czarny Iwan:** Dla fanów brudnych facetów!! Zeroza.
- ✱ **gem:** Jak mawia słunske przysło- wie: ciepnij w stół...
- ✱ **Allor:** „...albo też 'głodnemu chleb na myśl'”
- ✱ **Smuggler:** „...powiedział Allor i pobiegł po sałatke śledziowo-czosnkowa. Bte.

Do jakiej gry lubię wracać by sobie pograć i powspominać stare, dobre czasy: Nie wracam do żadnej. A ostatnio stare dobre czasy doskonale mi się wspominało przy Sid Meier's Pirates!

Czyj plakat masz / miałeś zawieszony / chciałbyś zawiesić nad łóżkiem?: Od dłuższego czasu nie nad łóżkiem nie ma. Kiedyś wisiał plakat Misfistów. Naprzeciw łóżka wisiał natomiast plakat Turbo wraz z dedykacją i podpisami członków zespołu. Nad łóżkiem niedługo zawiśnie wypisany poster z okładką „Brave New World” Maidenów. Aniamyram na niego kupuję już kilka lat :)

Rzecz, która najbardziej chciałbyś sobie kupić w 2005 roku (zakładając, że masz na to kasę): Taa, że mam kasę... Cóż, całkiem realny jest zakup nowej karty graficznej (zmiana koncepcji - tym razem nie Radeon, lecz 6600GT) oraz nowego wzmacniacza gitarowego (Hughes&Kettner Warp, nie wiem tylko czy wersja combo dwugłośnikowa, czy może głośnik-paczka).

Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? Litości, mam pożytek stycznia. Jestem uzależniony od... muzyki. Od komputera chyba też, ale bez niego mogły wyrzucić dużo więcej niż bez muzyki.

Książka, która ostatnio czytałeś i chciałbyś ją polecić: druga część nowej trylogii Sipińskiego, czyli „Boży Wojownicy”. Fantastyczna. Jak ktoś lubi Sipińskiego, to nie trzebaby jej polecać. A jak ktoś go nie zna, to jego strata.

Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczonej w CDA w 2004?: Nie mam ulubionej. Nawet w żadną nie grałem, bo np. Bloodrayne przeszędłem wcześniej.

Do jakiej gry lubię wracać by sobie pograć i powspominać stare, dobre czasy: Nie wracam do żadnej. A ostatnio stare dobre czasy doskonale mi się wspominało przy Sid Meier's Pirates!

Czyj plakat masz / miałeś zawieszony / chciałbyś zawiesić nad łóżkiem?: Od dłuższego czasu nie nad łóżkiem nie ma. Kiedyś wisiał plakat Misfistów. Naprzeciw łóżka wisiał natomiast plakat Turbo wraz z dedykacją i podpisami członków zespołu. Nad łóżkiem niedługo zawiśnie wypisany poster z okładką „Brave New World” Maidenów. Aniamyram na niego kupuję już kilka lat :)

Rzecz, która najbardziej chciałbyś sobie kupić w 2005 roku (zakładając, że masz na to kasę): Taa, że mam kasę... Cóż, całkiem realny jest zakup nowej karty graficznej (zmiana koncepcji - tym razem nie Radeon, lecz 6600GT) oraz nowego wzmacniacza gitarowego (Hughes&Kettner Warp, nie wiem tylko czy wersja combo dwugłośnikowa, czy może głośnik-paczka).

Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? Litości, mam pożytek stycznia. Jestem uzależniony od... muzyki. Od komputera chyba też, ale bez niego mogły wyrzucić dużo więcej niż bez muzyki.

Książka, która ostatnio czytałeś i chciałbyś ją polecić: druga część nowej trylogii Sipińskiego, czyli „Boży Wojownicy”. Fantastyczna. Jak ktoś lubi Sipińskiego, to nie trzebaby jej polecać. A jak ktoś go nie zna, to jego strata.

Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczonej w CDA w 2004?: Nie mam ulubionej. Nawet w żadną nie grałem, bo np. Bloodrayne przeszędłem wcześniej.

Do jakiej gry lubię wracać, by sobie pograć i powspominać stare, dobre czasy: UFO: Enemy Unknown i XCOM: Terror from the Deep, Fallout i Fallout 2, Icewind Dale i Icewind Dale II, Wszystkieś Oldskulowe. Wszystkieś doskonale.

Czy plakat masz/miałeś zawieszony i chciałybyś zawiesić nad łóżkiem? Miałem pop-gwiazdę Sandrę („Maria Magdalena”), „Secret Land” i inne – co utwor to hit!). To było jakieś 20 lat temu...

Rzecz, którą najbardziej chciałybyś sobie kupić w 2005 roku (zakładając, że masz na to kasę): przydałby się samochód. A ściślej Samochód.

Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? Dwa słowa: pakerzy sezonowi.

Jestem uzależniony od... Kamili. Ale to dobre uzależnienie. Książka, którą ostatnio czytałeś i chciałybyś ją polecić: „Makdonaldyzacja społeczeństwa” George’a Ritzera. Obecnie w trakcie „Życie odnow” Wiktora Prelewiña.

Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczona w CDA w 2004?: Deus Ex i Warcraft II.

Do jakiej gry lubię wracać, by sobie pograć i powspominać stare, dobre czasy: UFO: Enemy Unknown i XCOM: Terror from the Deep, Fallout i Fallout 2, Icewind Dale i Icewind Dale II, Wszystkieś Oldskulowe. Wszystkieś doskonale.

Czy plakat masz/miałeś zawieszony i chciałybyś zawiesić nad łóżkiem? Miałem pop-gwiazdę Sandrę („Maria Magdalena”), „Secret Land” i inne – co utwor to hit!). To było jakieś 20 lat temu...

Rzecz, którą najbardziej chciałybyś sobie kupić w 2005 roku (zakładając, że masz na to kasę): przydałby się samochód. A ściślej Samochód.

Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? Dwa słowa: pakerzy sezonowi.

Jestem uzależniony od... Kamili. Ale to dobre uzależnienie. Książka, którą ostatnio czytałeś i chciałybyś ją polecić: „Makdonaldyzacja społeczeństwa” George’a Ritzera. Obecnie w trakcie „Życie odnow” Wiktora Prelewiña.

Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczona w CDA w 2004?: Deus Ex i Warcraft II.

Painkiller: Battle Out of Hell

Gatunek: FPS

Podobne do: Serious Sam, PK

Wymagania: Win: 98/2000/ME/XP, Procesor: 800 MHz, RAM: 256 MB, Grafika RAM: 32 MB

Ocena: 7

Autor recenzji: Eugeniusz Stiekiera

Internet: www.painkillergame.com

Testowane na: Athlon 1700 XP 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (1024 x 768 i w prawie maks. detalach – myślałem, że będzie ciężko, ale tylko kilka razy nieznacznie zwolniło – mowa tu o dodatku zainstalowanym samodzielnie, bo po wrzuceniu go na podstawową wersję PK wydajność poleciała na lewo)

Demo: brak

Strona w CDA: 064

➤ **Od autora:** Dobry dodatek do równie dobrej gry. Tyle, że jest dokładnie taki sam jak pierwowzór – kto nie bawił się dobrze przy podstawie, ten i tutaj nie ma czego szukać. Dla pozostałych – łakomy kąsek. Tym bardziej że niedrogo to. Tylko coś za dużo tych baboli i niedociągnięć.

➤ **Mac Abra:** Dla mnie, poprzedni PK był w sam raz. Dodatek już ciut za trudny. I za często się wykracza...

➤ **Smuggler:** Dość nierówny poziom (najwyraźniej do „spadów” z PK dodano szybko kilka leveli, które wyraźnie odstają od tamtych), ale nie zmienia to faktu, że rzeźnia jest imponująca i radosna.

➤ **Hut:** Radosna rzeź... Niezłe! Zapamiętam

sobie na opis do GG.

➤ **eld:** w przeciwieństwie do durnego Doom III czy „ej, czemu w tej grze jest moje osiedle” Half-Life’a 2 nikt nigdy nie zapowiadał PK jako przełomu, więc nie ma co się czeplić. Bardzo sympatyczna rzeźnia.

➤ **Czarny Iwan:** Równie soczyste mięcho jak poprzednio.

➤ **gem:** ...powiedział Iwan

i z błogim uśmiechem na twarzy powrócił do Lemony Snicket’s...

➤ **Qn`ik:** Hej, jesteś nieuczciwy! Iwan spał już w Postali!



➤ **Allor:** Eeee, raczej po raz dziesiąty kończył Pottera...

➤ **Smuggler:** Potter?! Finish him!!! [fatality!]

Sid Meier's Pirates!

Gatunek: akcja/przygoda

Podobne do: no... Pirates! :)

Wymagania: P 1.0 GHz, 256 MB RAM, Win 98/Me/2000/XP, CD-ROM 4X, karta graficzna z 32 MB

Ocena: 9+

Autor recenzji: eld

Internet: www.pirates-game.com

Testowane na: P4 2800, 512 MB RAM, GF 6600GT, WIN XP

Demo: nie ma :(

Strona w CDA: 054



➤ **Od autora:** Cóż można napisać o „re-majku” jednej z najlepszych gier w historii komputerów osobistych? Jest tak samo udany jak oryginał.

➤ **Mac Abra:** Podpisuję się pod tą opinią. Jakby jeszcze powstał patch wyłączający taniec... :)

➤ **Smuggler:** A ja muszę wspomnieć o znajomym, z którym graliśmy ongiś w Pirates na C-64. Gościowi się pokielbały nazwy i ciągle się szczylił, że pływa na GALERONIE (galera + galleon?!), co mi ośobiście kojarzyło się z baleronom. I nie dał sobie przetłumaczyć „galeron i już!!! Ech, stare czasy - zielony Neptun w białej obudowie i przypominająca betonowy podkład pod szynę stacja dysków do C-64, gorąca jak piec hutniczy...

➤ **Czarny Iwan:** Ta gra musi być dobra, bo rzadko się zdarza, aby z wszystkich kompów w redakcji dobiegały te same odgłosy.

➤ **Hut:** Eee, taniec nie jest zły. Trzeba przecież poćwiczyć przed karnewalem.

➤ **Qn`ik:** Racja! Jeśli taniec byłby tylko wirtualny – nie mam nic przeciwko.

➤ **Smuggler:** Jak to mówią pan Sz. „Czasem podczas tańca czuję, że w spodniach mam powstańca”. :P

➤ **CormaC:** Jakies 2 tygodnie temu włączyłem grę „na godzinę”, żeby sprawdzić, jak to zrobili”. Gram do dziś, z trudem odrywając się od niej dla innych ważnych czynności. Giera jest przefantastyczna! Wszystko to, co było w starych Pirates, zrobiono świetnie, dodatki zaś są mniamsne (włącznie z tańcem). Polecam każdemu.

➤ **Hut:** Nigdy nie włączaj Pirates „na godzinę”. Trzy teksty oddałem przez to z dwudniowym opóźnieniem!

➤ **gem:** Arrrr! Shiver your timbers, har har... :)

➤ **Allor:** Dodam tylko, że wbrew pozorom gra ma duuuużę wymagania sprzętowe. a na testowym kompie przy większej liczbie statków zwalniała, że ho, ho!

➤ **eld:** chyba konkurencja CDP zapłaciła ci (to by tłumaczyło, skąd miałeś kasę na nowutki samochód, Z SALONU) za wyrażenie negatywnej opinii o Pirates, CUDO, CUDO, CUDO! <-:- pozwoliłem sobie to wyrazić po raz setny.

➤ **Mac Abra:** Tzn, stęknęci, że Allor kupił sobie samochód. Z salonu. Setne dzisiaj, a chyba pięćdziesiątne od momentu zakupu. Heh, eldowe narzekanie na to, że tu kiepsko płacą, jest teraz trudniejsze niż dawniej. :P

➤ **Allor:** Trudniejsze to już jest od czasu, gdy wygadał się, ile kasy władował w płyty... Taaa, chciałbym mieć tyle, można by sobie „lepszy” samochód kupić i to nie na raty, pół mieszkania i w ogóle...

Podbój Rzymu

Gatunek: RTS

Podobne do: wszystkich szampowych RTS-ów

Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, procesor 800 MHz, 256 MB RAM, jakakolwiek karta graficzna

Ocena: 8+

Autor recenzji: Qn`ik

Internet: www.against-rome.com

Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (bez problemu)

Demo: polskiego brak

Strona w CDA: 100

➤ **Od autora:** Bardzo rzetelna i kompletna lokalizacja przeciętnego erteesa.

➤ **Mac Abra:** Ciekawe, co lepsze - to czy np. niekompletna polonizacja świetnej gierki. Oto jest pytanie.

➤ **Smuggler:** Odpowiedź jest prosta: w obu przypadkach nie widzę powodów, by grać w tak spolonizowane gierki...

➤ **Allor:** Chyba że polonizacja jest kinowa, a napisy da się wyłączyć...

➤ **Mac Abra:** W tym przypadku oznacza to tylko, że wyłączysz to, co w grze najlepsze. :)

➤ **Czarny Iwan:** Solidny kawałek nikomu niepotrzebnej roboty.

➤ **eld:** Zzzzz...



Allor ➤

Do jakiej gry lubię wracać, by sobie pograć i powspominać stare, dobre czasy: Harpoon, Planescape: Torment, BG2 i siatkówka w wersji CGA (cztery kolory z różowym na czele, odbija się pilkę głową – super!).

Czyj plakat masz/miałeś zawieszony/chciałbyś zawiesić nad łóżkiem? Aeris, a chciałbym jeszcze Elly.

Rzecz, którą najbardziej chciałbyś sobie kupić w 2005 roku (zakładając, że masz na to kasę): mieszkanie już było... niech więc będzie domek.

Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? Z nadających się do druku najlepszym objawem będzie chyba to, że jak wychodzę z pracy jest jeszcze jasno.

Jestem uzależniony od... Czasu, spędzonego z Kimś, na kim bardzo mi zależy. Reszta liczy się tylko wtedy, jeśli nie ma problemu z tym pierwszym.

Książka, którą ostatnio czytałeś i chciałbyś ją polecić: Lema, najlepiej całość.

Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczonej w CDA w 2004?: Warcraft 2, kupę czasu nad nim spędziłem i DX, którego chciałem sobie ongiś przejść, ale jakoś czasu zabrakło...



El General Magnifico ➤

Do jakiej gry lubię wracać, by sobie pograć i powspominać stare, dobre czasy: w zasadzie ciężko jest wrócić do starych gier, bo trzeba by odtworzyć sprzęt, na którym chodziły, a nie jest to zawsze wykonalne. Ale gdybym mógł, to jeszcze chętnie byłbym sobie pograć w drugą część Monkey Island.

Czyj plakat masz/miałeś zawieszony/chciałbyś zawiesić nad łóżkiem? Jest dwu ludzi (nie piosenkarzy), którzy jednak śpiewają/li znakomite piosenki. Jeden to Lorne Greene [kapitałnie „mówiona” ballada Ringo!], drugi to Lee Marvin [Wandering Star], śpiewający tak niskim głosem, że trzeba się położyć na podłodze, żeby go dobrze słyszeć.

Rzecz, którą najbardziej chciałbyś sobie kupić w 2005 roku (zakładając, że masz na to kasę): święty spokój.

Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? Naprawdę chciesz to wiedzieć? :)

Jestem uzależniony od... czytania. Jak nie mam co, to zaczytam wertować książkę telefoniczną – niektóre nazwiska są takie, że można „pęć” ze śmiechu!

Książka, którą ostatnio czytałeś i chciałbyś ją polecić: „Magia przeciw prawu” napisana przez H.L. Oldie i przetłumaczona przez -ehm- Andrzeja Sawickiego. Znakomita – choć nietypowo – fantazy autorów, którym bardzo dobrą rekę wystawił już Smuggler w nrze XIII.

Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczonej w CDA w 2004?: Bardzo mi się podobała ta... no... a, poproszę o inne pytanie.

Sabotain: Złam Zasady

Gatunek: FPS/cRPG

Podobne do: trudno znaleźć coś podobnego, przecież nie powiem Deus Ex!

Wymagania: P III 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB, Win 98/ME/2000/XP

Ocena: 5+

Autor recenzji: CormaC

Internet: www.sabotain.ru

Testowane na: Duron 1,6@2.0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro. Działalo płynnie

Demo: dostępne w Sieci

Strona w CDA: 086

➤ **Od autora:** Cyberpunkowy FPS/cRPG, którego wielkość skończyła się niestety na zapowiedziach. Choć gra miewa przebrzydki klasy, większość z nich przystają wady i niedorobki.

➤ **Mac Abra:** Znacznik, Ruskijskie też czasem gnioła, puszcza. Pociągające.

➤ **Smuggler:** W spolszczeniu najbardziej podobają mi się tłumaczenia określenia „light” (lekka – tu: lekka broń) jako... ŚWIATEŁO. Broń świetlna? Laser czy miecz świetlny? No, dało mi to do myślenia.

➤ **Hut:** Warto zagrać w Sabotain – to jeden z „klasyków” polskich lokalizacji.

➤ **Smuggler:** To nie Sabotain, to już sabotaż :) – przynajmniej jeśli idzie o lokalizację.

➤ **Beastie Boys:** Listen all y’all it’s Sabotain!!!!!!!

➤ **Czarny Iwan:** To już lepiej iść na ryby.

➤ **gem:** Albo grzyby. Nawet w środku zimy.

➤ **Czarny Iwan:** No i poszedł. Tyleśny go widzieli. :)

➤ **Allor:** Bo to miesożerne grzyby były.

➤ **Mac Abra:** Za dużo tych grzybków było, panowie, o, za dużo...



Shrek 2 Team Action

Gatunek: arcade
 Podobne do: konsolowego Shreka
 Wymagania: P III 800 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, grafika 32 MB
 Ocena: 7+
 Autor recenzji: CormaC
 Internet: <http://www.shrek2thegame.com/>
 Testowane na: Diron 1.6@2.0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro. W dwóch etapach musiałem obniżyć rozdzielczość do 800 x 600, ale poza tym gra śmigała ładnie w 1024 x 768
 Demo: nie ma, a szkoda
 Strona w CDA: 072



❖ **Od autora:** Udana, porządnie zrobiona konwersja konsolowej gry zatytułowanej po prostu Shrek 2. Drużynowa zręcznościówka (bądź jak kto woli, zręcznościowa drużynówka), w której kierujemy czteruosobową bajkową bandą o zmiennym składzie, zbierając fanty, tłukąc opryszków i wypełniając zadania. Gra jest bardzo grywalna i sprawia wiele frajdy. Urozmaicają ją liczne fajowe minigierki. Bardzo ładna oprawa i niezły dźwięk. Jedyna poważna zaleta to to, że gra jest za krótka (ok. 5 godzin) i za prosta (ginie się bardzo rzadko).

❖ **Mac Abra:** Po poprzedniej grze ze Shrekiem - niebo a ziemia!
 ❖ **CormaC:** Żadnego porównania nie ma...
 ❖ **Hut:** Naprawdę pozytywne zaskoczenie. Konwersja z konsoli daje radę i wreszcie PC-towi shrekomani mają w co pociąć.
 ❖ **Allor:** Tak przez pięć godzin... ale dobre i to.
 ❖ **Qn'ik:** Wypuścili to jednak o kilka miesięcy za późno. Ale co tam, ich strata.
 ❖ **Czarny Iwan:** To już druga po Pitfallu udana konwersja w ostatnim czasie. Jest niezłe. Nie zdradzę wielkiego sekretu, jeśli powiem, że za rogiem czai się już nowy Sonic!
 ❖ **gem:** Wiercie mu. To prawdziwy specjalista od gier testowanych na czterolatkach. :)
 ❖ **Czarny Iwan:** Fakt, testuje na Gem.inim, chociaż ostatnio trochę grymasi, że za trudne! :D



GAME WALKER



Qn'ik

Do jakiej gry lubię wracać, by sobie pograć i powspominać stare, dobre czasy: np. Duke Nukem 3D.
 Czy plakat masz/miałeś zawieszony/chciałbyś zawiesić nad łóżkiem? Mam masę plakatów z dziesiątkami prześlizgniętych koników (które może nieco przypominają Muminki) i żadnych innych bym nie chciał. Rzecz, którą najbardziej chciałbyś sobie kupić w 2005 roku (zakładając, że masz na to kasę)? powiedziałbym coś banalnego, więc nie chcę robić konkurencji kolegom. :P
 Po czym czujesz, że zaczyna się wiosna? Po zapachu. Jestem uzależniony od... kilku elementów mojego życia. Przede wszystkim od Niei i od pracy.
 Książka, którą ostatnio czytałeś i chciałbyś ją polecić? Hmm... "Nieznosna lekkość bytu" Kundery?
 Twoja ulubiona pełna wersja gry, zamieszczona w CDA w 2004? Było kilka ciekawych, ale w żadną nie zagrywałem się do upadłego cymba.

Turniej Trzech Gier (Narciarskich)

Skoki Narciarskie 2005

Wymagania: 2k/XP Processor: 900 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
 Ocena: 4
 Internet: www.dobragra.pl
 Demo: w Sieci



❖ **Od autora:** Masa błędów i niedociągnięć. Gdyby je poprawić, byłaby to rzeczywiście dobra gra.

❖ **Smuggler:** Ale można patrzeć czyżby Małyszka, a do tego stosunek cena/możliwości wypadu całkiem niezły.
 ❖ **Mac Abra:** Gra też fajnie wypada - do Windows, w trybie kariery. Co prawda, jest patch na to, ale gdzie byli betatesterzy?
 ❖ **Czarny Iwan:** Giera ma złe wybiecie, z progu.
 ❖ **Allor:** I wiatr od tyłu w nią dmucha...
 ❖ **eld:** SZPAKU, SZPAKU, SZPAKU, TYŚ MOIM IDOLEM!!!

RTL Skispringen 2005

Wymagania: 98/2000/ME/XP, Processor 700 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB
 Ocena: 6+
 Internet: www.skispringen2005.de
 Demo: w Sieci, na razie tylko po niemiecku



❖ **Od autora:** Bardzo ładna, z dużą liczbą ciekawych opcji, choć jednocześnie dająca stosunkowo najmniej frajdy z samych skoków.

❖ **Smuggler:** Niewątpliwie najefektowniejsza graficznie ze wszystkich trzech. Ale czy najlepsza, to już sam nie wiem, bo jednak DSJ ma IMO odczuwalnie większą grywalność...
 ❖ **Czarny Iwan:** Ładnie się prezentuje, ale niewiele ponad to.
 ❖ **eld:** W sumie to jest tak jak w skokach. Ahonen nokautuje, Niemcy skaczą gorzej od Polaków... Nawet Tonio by przeleciał MesserSzmita.
 ❖ **Mac Abra:** Zabrzmiło to dwuznacznie, a właściwie - jednoznacznie. :)
 ❖ **eld:** Bo tak miało zabrzmieć (no! offens, Tonio. Doceniam, że te 50 metrów na K-120 to też jednak jakiś wyczyn).
 Allor: W końcu narty założyć trzeba umieć i w ogóle...

Deluxe Ski Jumping 3

Wymagania: Win 95/98/NT/2000/XP P450, 128 MB RAM, karta grafiki 16 MB
 Ocena: 6
 Internet: www.mediamond.fi
 Demo: na CD/DVD 02/2005



❖ **Od autora:** Stary, pocziwy i znakomity DSJ w oprawie na miarę 1997 roku. :)

❖ **Smuggler:** Grafika nie jest tu najważniejsza. Pierwszy DSJ był graficznie spóźniony chyba o lat 15 i komu to przeszkadzało? Wszyscy cięli jak oszalałi.

❖ **Mac Abra:** OK, ale to był pierwszy DSJ. Trzecia edycja cały czas (moim zdaniem) leci na sukcesie jedynki - nie za bardzo się rozwija... albo nie w tę stronę? No, sam nie wiem. Gra fajna, ale nie ma tej magii, co owa jedynka.

❖ **Czarny Iwan:** Zmiany kosmetyczne. Czy trochę kitu i tapety coś tu wnosi? Nie sądzę.

❖ **eld:** Eeee... tam... buce jesteście. Dalej są to najlepsze skoki! :)

❖ **Mac Abra:** Tego nie neguję, ale uważam, że kolejne edycje to już tylko odcinanie kuponów od jedynki + kosmetyka.

❖ **eld:** A czego oczekujesz po koleśku, który robi to sobie sam w domku dla sportu?

❖ **Mac Abra:** Niewiele - ale CIUT więcej niż to, co dostałem.

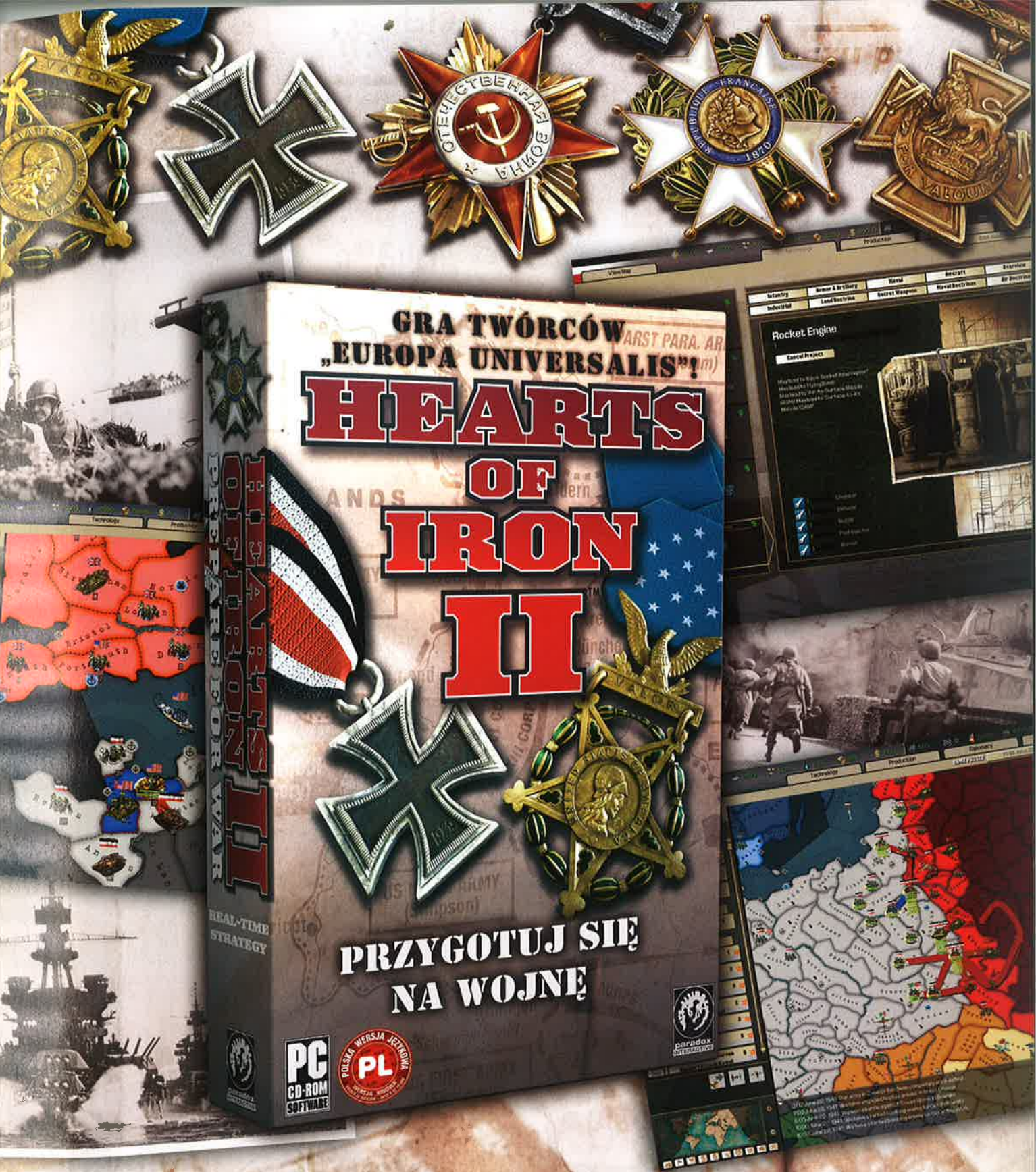
❖ **Allor:** Ale sport teraz to kasa, za grę też zapłacić trzeba, więc to niezupełnie tak...

Teenage Mutant Ninja Turtles 2 - BATTLE NEXUS

Gatunek: zręcznościowa
 Autor: Czarny Iwan
 Ocena: 6
 Podobne do: Catwoman
 Wymagania: Pentium III 1.2 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB, 600 MB HDD
 Testowane na: P 4 2.80 GHz, 512 RAM, GeForce 6600 GT (najmniejszych problemów technicznych)
 Internet: <http://www.konami.com/>
 Demo: brak
 Strona w CDA: 062

❖ **Od autora:** BATTLE NEXUS nie stanowi rewolucji w stosunku do poprzedniej części, ale rozwinięcie kilku pomysłów oraz niezła grywalność sprawiają, że gra może się podobać. To typowo zręcznościowa zabawa z masą bijatyk. Przede wszystkim dla fanów żółwi ninia i gatunku. Prawdopodobnie dla większości graczy więcej atrakcji jednak dostarczy obserwacja żywych żółwi w terrarium.

❖ **Hut:** Sayonara, Turtles!
 ❖ **Smuggler:** Jak się nie ma, co się lubi, to i Turtlesy muszą wystarczyć. Naprawdę nie rozumiem, czemu nie robi się już "mordobiek" na PC. Ja tam takiego Tekkena czy VF o numerze wyższym niż 2 kupiłbym w ciemno. Moja nie rozumiem.
 ❖ **Allor:** Bo twoja powinna kupić konsolę, wtedy wszystko zrozumieć. Bijatyki = konsola i tyle...
 ❖ **Mac Abra:** Co do mnie, to doceniam żółwie tylko i wyłącznie w formie zupy żółwiowej.
 ❖ **gem:** Młodeciane Żółwie Mutanty Ninja? Taaak. Było kiedyś coś takiego. W czasach, gdy nawet Czarny Iwan nie był zupełnie stary...
 ❖ **eld:** Ja znam Żółwia Raffaella. Naprawdę.
 ❖ **Qn'ik:** Ale ta dyskretna funkcja edukacyjna! Jaki Amerykanin dowiedziałby się czegośkolwiek o Raffaello Santim, gdyby nie Żółwie! A tak przynajmniej nawet dziecko wie, że ktoś taki istnieje... I ma czerwoną opaskę. :)
 ❖ **Smuggler:** Raffaello Santi? To te cukierki z migdałkami?



Gra twórców „EUROPA UNIVERSALIS”!

Kontynuacja słynnego „Hearts of Iron” i kolejna wielka, strategiczna produkcja firmy Paradox Interactive już w sklepach!

W „Hearts of Iron II” masz okazję dowodzić wojskami na każdym froncie II wojny światowej i stanąć na czele wybranego państwa w trakcie jednego z najbardziej dynamicznych okresów w historii świata. To właśnie wtedy demokracja, komunizm i faszyzm wzięły udział w konflikcie, który zdecydował o losach całego świata.

- 19 scenariuszy
- Gra wieloosobowa w trybie kooperacji
- Niepowtarzalne opcje strategiczne

„Na pewno spodoba się graczom, którzy szukają strategii na wielką skalę, umieszczonych w realiach II wojny światowej.”

GameSpot

„Biorąc pod uwagę wszystkie nowe opcje, nawet weterani „Hearts of Iron” będą się świetnie bawić i znajdą nowe sposoby na grę.”

IGN

„Oto matka wszystkich strategii o II wojnie światowej.”

Strategy Gaming Online

„Robi wrażenie.”

Avault

„Nawet „Hearts of Iron” (...) zarządził w swoim gatunku.”

Click

www.paradoxplaza.com

www.cenega.pl



CENEGA



www.pegi.info

ELD | SŁAWA, BOGACTWO I KOBIETY!

Z każdym rokiem staję się chyba coraz bardziej sentymentalny. Mam wrażenie, że gry na małe Atari, Commodore czy Amigę miały jakiś magiczny klimat, który powodował, że grało się do upadłego. Nie chodzi o to, że współczesne gry tego nie mają. Raczej o to, że po zakończeniu tamtych gier po krótkiej chwili zaczynało się grać od nowa. A teraz grę kończę - i zapomnę. Widać, jednak nie tylko ja z tęsknotą patrzę wstecz, bo od kilku ładnych lat trwa boom na „remejki” gier znanych z Atari, Commodore czy Amigi.



SID MEIER'S PIRATES!

Do tej pory „remejki” starych gier raczej się nie sprawdzały. Owszem, spory sukces zaliczył Prince Of Persia, ale tak naprawdę jest to zupełnie inna gra pod starym tytułem. Mniej szczęścia miał chociażby Defender Of The Crown, który okazał się słabą kopią swego znakomitego poprzednika sprzed lat kilkunastu. Od biedy poradził sobie Frogger. W końcu przyszła pora na jedną z legend w dziejach gier komputerowych - Pirates!

Legenda powraca!

Prawdę mówiąc, na omawiany tu „remejk” czekaliśmy z wielkimi obawami. Co by nie mówić, oryginalni Piraci to gra w każdym aspekcie - rzecz można - pionierska, jeśli chodzi o założenia i koncepcję. Bez znaczenia, czy graliśmy w nią na Commodore 64 (Piraci debiutowali na tej platformie w 1987 roku!), czy później na Amidze. Tak czy siak - rozwalala. (Trochę niższe notowania, przynajmniej u mnie, miało Pirates! Gold na PC [wydane w bodajże 1994], ale i tak grało się świetnie.)

Nie dziwnego, że oczekiwania, jak i obawy były wielkie. Na całe szczęście dowodzony przez Sida Meiera zespół programistów wyszedł

obronną ręką ze starcia z naszymi oczekiwaniami i stworzył grę dorównującą grywalnością swojemu świetnemu oryginałowi.

Remake idealny

Nic w dziwnego, bo w sumie Piraci A.D. 2005 to wierna kopia Piratów A.D. 1987. Owszem, trochę rzeczy dodano, ale sam pomysł na grę, sama koncepcja pozostały w zasadzie nienaruszone. Ba, starano się odwzorować jak najwięcej szczegółów, jakimi charakteryzowali się pierwsi Piraci. Do tego stopnia, że naszą flotą sterujemy tak samo jak w starych, dobrych Piratach. Jedyna różnica to fakt, że po mapie „płyń” cała flota zamiast pojedynczego statku. Nasz zagłowiec reaguje dokładnie tak samo jak przed laty. Komu wspomnień z dzieciństwa mało, ten powinien dealektować się tak banalną czynnością jak przenoszenie łupów ze zdobytego zagłowca na swój pokład. Albo dialogami z gubernatorami. Albo...

Tym bardziej szokujące jest to, że gra ta nadal - mimo upływu osiemnastu lat - tak pięknie wciąga. Dość powiedzieć, że w redakcji na dobre dwa tygodnie zapanowała choroba o nazwie „syndrom maniakał-no-piracki”, pustosząca nasze szeregi niczym szkorbut. Jak dzieci siedzieliśmy przed ekranami monitorów, wspominając zamierzchłe czasy, a także przechwytując się swoimi pirackimi zdobyczami.

Przyszła kryśka - 103
na barona. Baron Ksymentus

299
Pirates



Tak wygląda nasz status, gdy kończymy grę.

English Brig
68 guns, 11 crew, 1 knots

Ten bryg złożył się jak domek z kart.

Under Jolly Roger

Zacznę jednak od wciągnięcia Wesołego Rogera na maszt i przedstawię młodszemu czytelnikowi, czymże jest Pirates! Wszak większość z was nie ma trzydziestki na karku...

Zaczyna się mocno standardowo

Ileż to bowiem razy ten „Zły” uprowadzał rodzinę bohatera? Setki, choć oddajmy (pierwszym) Piratom, co ich – to oni byli pierwsi lat temu kilkanaście! Równie naciągany w tej historii jest motyw o tym, że młody, osiemnastoletni chłopak (bo w takim wieku zaczynamy grę) zostaje kapitanem okrętu pirackiego. Wyobrażacie sobie stado niewychowanych brutalnie dowodzonych przez młokosa? Ciężko. Ale tacy są właśnie Pirates! Tu realizm zastąpiono tym, za co kochamy wszelkie opowieści o piratach czy to w wersji pisanej, czy ekranowej. Piraci są... romantyczni.

Holenderscy piraci i angielscy korsarze

A ja lubię ten „piracki romantyzm”, choć wiem, że nie ma on nic wspólnego z rzeczywistością. Piraci byli w rzeczywistości bandami zawłaszczonych rzeźmieszków, dla których zabijać/zwalać/obrabować (niekoniecznie w tej kolejności) było tyle, co spłacać za burtę. Nawet sławny sir Francis Drake był przecież tak naprawdę bezlitosnym piratem, choć miał to szczęście, że królowa Elżbieta miała słabość do jego wyczynów.

OK, czyli jak ustaliliśmy, bohaterem Piratów jest doświadczony przez życie chłopak, który rozpoczyna swoją wielką przygodę od niewielkiego sloopa (słupa) – małego, zwrotnego pirackiego okrętu. Może nawet nie pirackiego, ale korsarskiego, bo grę rozpoczynamy wybierając którąś z czterech nacji: Anglików, Hiszpanów, Francuzów i Holendrów. Na starcie pierwsza różnica pomiędzy starymi a nowymi Piratami. Nie dopatrzylem się wyboru cechy gracza. Dla przypomnienia – w starych Pirates! była możliwość wybrania na starcie specjalizacji, np. charizmu (łatwiej było wygrać córke gubernatora), fechtunku (ważne podczas pojedynków jeden na jeden) czy nawigacji (łatwiej się pływało). Teraz tego nie znalazłem, choć już podczas samej gry w statusie gracza widniało, że specjalizuje się w fechtunku. Dziwne...

Bez kres Karaibów

Wspomniany wybór strony konfliktu, jeśli tak to może nazwać, nie ma większego znaczenia. Co najwyżej wpływa to na miejsce i rok, w jakim startujemy. Pirates! bowiem jest tak skonstruowane, że bez większych problemów możemy zmieniać w dowolnym momencie front

Spódnica wyraźnie przeszkadza temu panu w walce.

i zdobywać szlify oficerskie pod inną banderą. Z tym „bez problemów” może ciut przesadzam, ale jakoś tak nie ma też większych przeszkód, by hiszpański list gończy zamienić na stopień oficerski we flocie z czerwonymi krzyżami. To jednak też, mimo braku większego sensu (Hiszpanie nie cackali się z piratami, więc te zmiany stron albo nawet gra we wszystkich flotach naraz nie ma sensu), dobitnie pokazuje, jaką grą jest Pirates! W czasach gdy w dalszym ciągu jedna na kilka gier jest nieliniowa, Piraci są całkowicie nieliniami! Tak samo jak byli osiemnaście lat temu! To od gracza zależy, jakie będzie jego kolejne posunięcie. Statki z jaką banderą będzie łupić, jakie będzie płałdował miasta czy będzie poszukiwał w tej chwili zaginionych członków swojej rodziny, a może porównał na piratów, szukał skarbów Inków, Azteków itd. Pełna, niczym nieskrępowana swoboda, choć cel jest jeden: sława, bogactwo i piękna kobieta u boku.

Więcej turystów na Karaibach

Jedną z większych, widocznych zmian jest powiększenie portów na Karaibach. To znaczy tak, zostały dobrze nam znane miasta położone dookoła Morza Karaibskiego i na wyspach, ale równocześnie pojawiło się mnóstwo przystani pirackich, wiosek Indian i miasteczek założonych przez przybyszów do Nowego Świata. Dzięki temu ruch na Karaibach jest jak latem na plaży w Międzyzdrojach. Po wodach pływa mnóstwo zagłowców pod kilkoma banderami. Od Indian

Partia szachów na lądzie.

Piraci znowu atakują. Stop. Stara koncepcja, nowa grafika. Stop. Grywalność dalej fenomenalna. Stop. Walczymy do upadłego. Stop. Z uszanowaniem CDA.

„Piraci z Karaibów” wracają

Pamiętacie ten świetny film z kapitalną, trochę groteskową rolą Johny'ego Deppa w roli Kapitana Jacka Sparrowa? Jak już pewnie wiecie, obecnie trwają przygotowania do nakręcenia drugiej i trzeciej części „Piratów z Karaibów”. Według informacji zdobytych przez serwis „Dark Horizons”, sequel nazywać się będzie „Pirates of The Caribbean 2: Dead Man's Chest”, czyli po polsku „Piraci z Karaibów 2: Skrzynia Umrząka”. Wcześniej анонсowano, że druga część filmu będzie nosiła tytuł „Treasures of The Lost Abyss”. Zdjęcia rozpoczyna się już w lutym 2005 roku. Większych zmian, jeśli chodzi o obsadę, nie zarotujemy. Olbok Johny'ego Deppa znowu zobaczymy Orlando Bloom (Will Turner) i Keir Knightley (Elizabeth Swann) oraz powracającego kapitana Barbossę, czyli Geoffreya a Rusha. Atrakcją ma być jednak epizodyczny występ Keitha Richardsa w roli ojca Jacka Sparrowa. Reżyseri ponownie podjął się Gore Verbinski, a scenariusze obu kolejnych części „Piratów z Karaibów” napisali Terry Rossio i Ted Elliott.

skich malenkich canoe, poprzez znane nam dobrze sloopy, fregaty, aż po ówczesne 48 działowe „krążowniki”... i oczywiście statki kupieckie, wyładowane dobrami od stępki po grotmaszt.

Salwa hurtowa

Jest co plądrować i topić, więc szybko powinienes opanować sztukę walki na morzu. Nie jest ona zbyt skomplikowana. W zasadzie niemal taka sama jak w protoplaście. Jedyne, na co powinniśmy zwracać uwagę, to wiatr; a także wybór odpowiednich kul. Round Shot to strzał zwykły - mi armatnimi pociskami, które niszczą przede wszystkim kadłub statku. Grap Shot (kartacze) to z kolei oddanie salwy małymi kulkami, siejącymi spustoszenie wśród załogi wroga, choć także uszkadzające żagle. Wreszcie, gdy oddamy Chain Shot, w kierunku nieprzyjaciela polecą kule połączone łańcuchem, które skutecznie powalą maszty i podziurawią żagle.

Plądrowanie miasta w heksach...

Pewne zmiany zanotowaliśmy za to na lądzie, a konkretnie w kwestii zdobywania miast. Po pierwsze, nie można już zdobywać miast od strony morza. Przyznam, że tego akurat żałuję, bo wymiana ognia z fortami chroniącymi port była zawsze ekscytująca. Atakujemy zatem wyłącznie z lądu i tu druga zmiana. Wprawdzie tak jak kiedyś jest podział na oddziały, ale pojawiły się na planszy heksy, a sama rozgrywka toczy się teraz w turach. Wyraźny postęp, choć dalej ten element odstaje od reszty gry. Myślę, że to można było zrobić lepiej.



40 guns loaded

...i skradanie się po cichu

Kolejna rzecz, która przeszła spore przeobrażenie, to wkradanie się do miast zajętych przez wroga. Teraz w końcu możemy nazwać to skradaniem. Mamy bowiem całe miasto, pokazane z perspektywy - powiedzmy - trzeciej osoby i w ciemnościach przemierzamy ulice miasta, starając się dotrzeć do celu (czyli np. kupca lub tawerny). Co by nie było za łatwo, oczywiście po uliczkach chodzą patrole, a my często musimy przeskakiwać jakieś parkany tudzież obchodzić szerokim łukiem strażę. Można też strażników zająć i po prostu dzielić po głowie niczym w Thiefie. Kto się lubi skradać, ten ma szansę się wykazać.

Jeden na jeden

Jak jednak pamiętają dzisiejsi emeryci, głównym daniem bitew czy to na morzu, czy też na lądzie były pojedynki. Tak jest i teraz. Walki jeden na jeden toczymy na pokładach okrętów podczas abordażu, na lądzie zdobywając miasta czy łapiąc przestępców. Tak jak kiedyś, możemy wybrać broń (np. rapier), której użyjemy w walce. Sama walka wygląda niemal

tak samo jak przed laty. Mamy trzy ataki (z góry, od dołu i pchnięcie), w obronie blok, podskok, przykucnięcie. Dla dodania sobie animuszu można też... zagrać na nosie. Wszystko to przyjemne dzięki prostemu sterowaniu. Do pływania, walki i do pojedynków wystarcza nam klawiatura numeryczna.

Złap pirata lub przestępcę

Questy. Ten element Piratów został rozbudowany w porównaniu do oryginału. Oprócz łapania piratów, często dostajemy innego typu zlecenia, jak np. złapanie szpiega (czy innego przestępcy ściągającego prawem), eskortę statku przewożącego gubernatora czy rośliny (wpływa to na prosperity miasta). Wykonany quest to oczywiście dodatkowe punkty prestiżu. Te jednak można też nabijać w całkiem cwany sposób. Otóż, w czasie wizyty w przystani pi-

I jak tu się jej oprzeć?

are such a charming
this to you earlier.

Pirate Ship of the Line 'Guillaume'

48 guns, 95 crew, 11 knots



0 guns loaded

Salwa z pełnej burty spustoszyła pokłady Galeonu.

Spanish Treasure Galle

36 guns, 117 crew, 2 knots



Dens!
Dens!
Dens!

Pełna, niczym nieskrępowana swoboda, choć cel jest jeden: stawa, bogactwo i piękna kobieta u boku.

ratów lub osadzie Indian można ich namówić na wspólne zaatakowanie pobliskiego miasta. Oczywiście kiedy tylko piraci lub Indianie wyruszyli w morze - topilem ich i dostawałem nagrodę od gubernatora miasta. No cóż, w końcu pirat nie musi grać fair play :)

Rzecz kontrowersyjna

Tak troszkę naokreśliliśmy do gubernatorów oraz ich córek. Gubernator, jak wiadomo, to największa persona w okolicy. To on daje ci awanse oraz rozdaje akry ziemi, które - jakby nie było - świadczą o twoim bogactwie. Człowiek mający powinien też pomyśleć o stosownym ożenku i właśnie dlatego musimy uganiać się w Pirates! za córkami gubernatorów. W oryginale było to dość łatwe

się w kilku układach, a kupno butów do tańca powoduje, że nasze pomyłki nie są za częste. Ech, ciężkie jest życie pirata. Rozumiem: napaść, ograbić, zapewnić komuś spacer po desce. Ale - tańczyć?! Zgroza.

Rok Piratów

Wszystko wskazuje na to, że rok 2005 upłynie pod znakiem czaszki i piszczelek. Obok „remejku” Pirates! bowiem ukaże się kilka gier o tematyce pirackiej.

Captain Blood - rosyjska Akella ponownie szykuje morską grę. Tym razem wcielamy się w postać bohatera książki Rafaela Sabatini'ego, to jest tytułowego Kapitana Blooda. Ci, którzy grali w Sea Dogs oraz Pirates of the Caribbean, wiedzą, czego można oczekiwać. Gra wykorzystywał ma następcę silnika użytego w tej drugiej grze, a grywalnością znacznie przewyższa poprzednie tytuły Akelli.

Pirates of the Burning Sea - tym razem coś nowego, a mianowicie MMORPG rozgrywany na Karaibach w XVIII wieku. Czy dorówna on popularnością WoW? Na pewno nie, ale odnotujemy, że będzie to pierwsza online'owa gra o piratach. Podobnie jak Pirates!, grę ma cechować całkowita swoboda działania. Jedyny problem to fakt, że gra wymaga naprawdę bardzo dobrego sprzętu i jeszcze lepszego łącza. Coś za coś.

Swashbucklers: Legacy of Drake - kolejny produkt Akelli. Mamy rok 1812 i wojnę pomiędzy USA i Anglią. Jako kapitan Abraham „Nightingale” Grey trafiamy na Karaiby i tu zaczynamy swoją przygodę. Główny wątek to oczywiście wojna, w której bierzemy udział, ale naszym drugim celem (choć może jednak nadrzędnym) jest odnalezienie skarbów legendarnego Francisca Drake'a. Wszystko to z perspektywy trzeciej osoby.

Tortuga: Pitare's Revenge - dla odmiany, Karaiby w XVI wieku. Niestety w sumie poza tym nic więcej nie wiadomo, ale sama gra na screenach nie wygląda najgorzej. Może być niezła.

With great anticipation, the loot is divided among the crew. Each man eagerly takes a small portion of 1% as his share. You'll be able to keep your flagship Distinguished. As apprentice captain, your 5 percent share of the loot comes to 2041.

OK, sounds good. Never mind, we'll divide later.

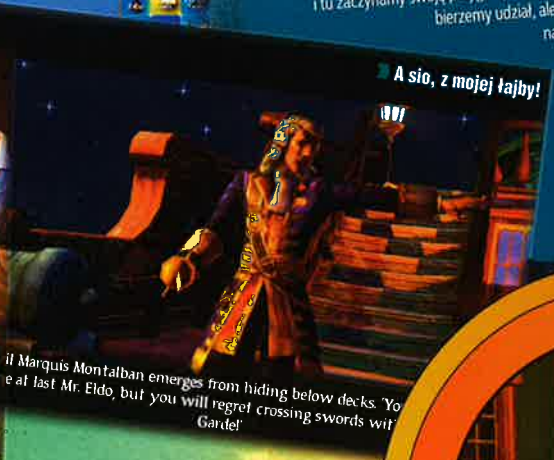
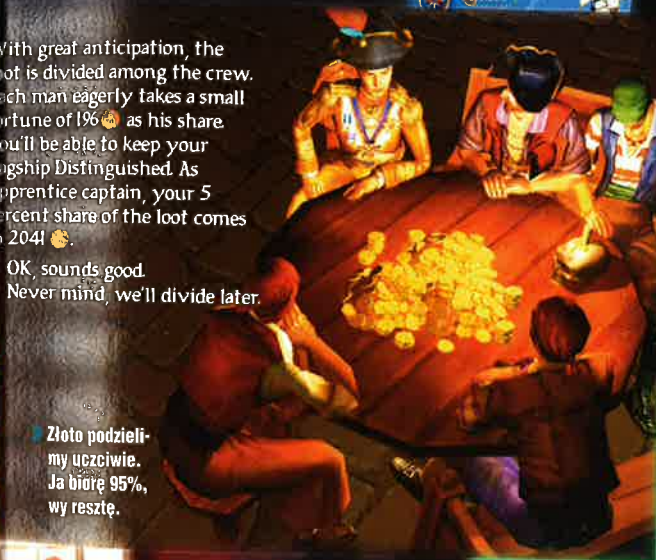
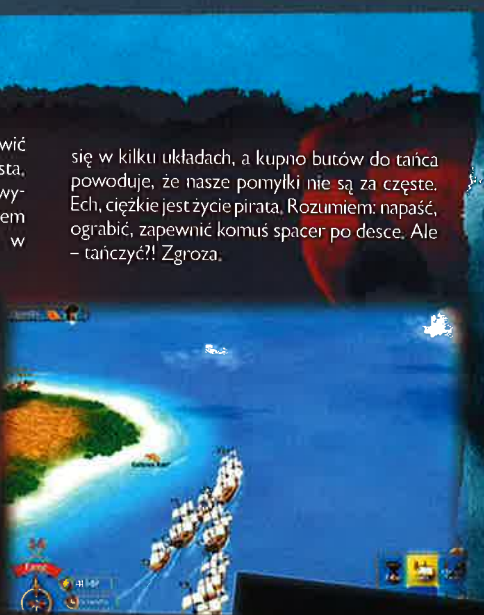
Złoto podzielimy uczciwie. Ja biorę 95%, wy resztę.

- wystarczyło tylko osiągnąć odpowiedni stopień oficerski i trochę ponawiać. Teraz ekipa Sida Meiera doszła do wniosku, że należy to trochę utrudnić i tym samym dochodzimy do najbardziej kontrowersyjnej sprawy w Pirates! Mianowicie, by uwieść córkę gubernatora, trzeba wykonać kilka, że tak powiem, questów. Jest to np. obdarowanie oblubienicy błyskotkami, pokonanie kontrkandydata, w końcu odbicie panny z rąk hiszpańskiego... hmmm, jakiego tu słowa użyć? Pirata? Może raczej porywacza. Wcześniej jednak napotykaemy i rzecz, którą jednym się podoba (Huc), innych cholewnie irytuje (dlugo by wymienić). Chodzi o taniec.

Tak, nie przesłyszeliście się - TANIEC! Przyznam, że przez długi czas zupełnie tego nie mogłem pojąć. Zacząłem nawet złościwie żartować z gemem, że niedługo nawet w FIFA będzie trzeba wykonać taniec radości po zdobyciu bramki. Taniec w Pirates! to jak najbardziej trudna sztuka, więc nerwy są tu jak najbardziej usprawiedliwione. Dopiero po jakimś czasie odkryjesz, że sekwencje taneczne powtarzają

Skrzypce dla załogi i buty na nogi

No właśnie, ciekawym za to pomysłem jest umieszczenie w grze przedmiotów. Można je kupić u handlarza w tawernie lub dostać od córek gubernatora. Każdy z tych przedmiotów pomaga nam w czymś. Np. pistolety pomagają w walce jeden na jeden, tak samo rapier. Buty - jak już wspominałem - pomagają w tańcu. Głowa, czyli trofeum wojenne, pomaga w rozmowach z Indianami, a luneta poprawia widoczność na morzu. Skrzypce podwyższają



Pirates! jest grą o niewyobrażalnej grywalności i klimacie, który przyciąga niczym miód Kubusia Puchatka.

morale załogi, a tym samym pozwalają na dłuższy pobyt na morzu. I wreszcie przebranie oraz... sztuczne wąsy ułatwiają wkradanie się do wrogich miast. Kilka z tych przedmiotów, jak chociażby wąsy, to ewidentne i inteligentne puszczanie oka do serii Monkey Island (kto jeszcze pamięta tę przygodówkę?). W wielu innych momentach, jak chociażby granie na nosie podczas pojedynków, także widać aluzje do Monkey Island. Zresztą sama grafika (pojedynki) też tak jakby przypomina ostatnią część MI. Cóż, klasyka nawiązuje do klasyki...

Kucharz, kucharz - nie oszukasz

Inną ciekawą nowością jest specjalizacja wśród przyjmowanej załogi. I tak felczer leczy rannych, dzięki nawigatorowi flota płynie szybciej, kucharz dba o posiłki dla załogi, zagłomistrz naprawia uszkodzone żagle, dzięki kanonierowi ogień jest szybszy i skuteczniejszy, cieśla lata przecieki, kwatermistrz pilnuje dyscypliny wśród załogi. Wprawdzie specjaliści ci nie mają takiego wpływu na grę jak przedmioty, którymi dysponuje bohater, ale lepiej ich mieć, niż nie mieć.

Klasycznie i w 3D

Oczywiście graficznie różnica jest olbrzymia w porównaniu do tego, co widzieliśmy w starych Piratach. Aczkolwiek dalej jest zrobiona ona w tym samym stylu, czyli składa się z nieruchomych obrazków oraz - mogą chyba powiedzieć - izometrycznego rzutu na mapę, gdy pływamy lub przemieszczamy się po lądzie. Nowalijką w zakresie grafiki jest za to 3D, albowiem również w trójwymiarze możemy podpatrywać naszą flotę, gdy pływa lub kiedy toczymy bitwy morskie. Całość grafiki wygląda tak trochę komiksowo, jak już pisałem - odrobinę jak Monkey Island.

Kładnie wygląda morze i te wszystkie karaibskie wysypki. Bardzo to miłownicze, podobnie jak uroczą są żaglowce z łopoczącymi banderami i żaglami. Zapytacie, jak wypadają bitwy morskie? Także bardzo przyjemnie. Z trafionych żaglowców syją się kawałki kadłubów, maszty elektonownie łamią się jak zapalki, w powietrze wyrzucani są ludzie (tych, którzy wpadną do wody, możemy wylądować podnosząc tym samym stan naszej załogi), a ogień trawi pokład.

Coś za coś

W sumie jednak ta niezła grafika to trochę kula u nogi gry. To znaczy: na to, jak gra chodziła w pracy na GF 6600, narzekać nie mogę. Było super. Dużo gorzej było w domu na moim zażytkowym FX 5200. Było wooolno. Tak samo do prędkości gry zastrzeżenia miał Allor. Lepiej zatem przyszykować lepszy sprzęt.

W zasadzie dużo nie da się napisać o muzyce i dźwięku. Niczym się specjalnie nie wyróżniają, przynajmniej moim zdaniem. Owszem, fajnie się słucha szumu wiatru, kanonady dział, łamiących się masztów, czasem nawet przyjemna muzyczka towarzyszy naszym przygodom, ale w sumie nie jest to wszystko najwyższej klasy. Słuchanie po raz dziesiąty tej samej muzyki podczas tańców może wręcz zdenerwować.

Fajnie być piratem

Na zakończenie postanowiłem poświęcić mały akapitek grywalności Pirates! Niespotykanym jest bowiem, by gra była tak fenomenalnie grywalna. Blisko dwadzieścia lat po premierze pierwowzoru pomyśl na tę grę dalej wysmienicie się sprawdza. Czy ktoś potrafi mi wskazać drugą taką grę? Raczej trudno. Pirates! to bowiem takie spełnienie dziecięcych marzeń, bo choć człowiek dorosłe i zdaje sobie sprawę z

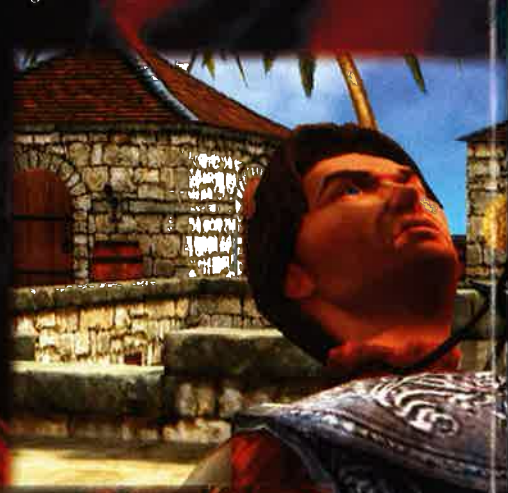
Kiedy czytacie te słowa, w sklepach powinni być Piraci w wersji PL. Kiedy ja to piszę, polska premiera jest dopiero w odległych planach. Zatem powiem wam tylko, co takiego ma zamiar umieścić w pudełku CD Projekt: - kinowa wersja Pirates! (polskie napisy) - mapę Karaibów XVII wieku - heroiczną krąseł, a na nim mini oryginalna gra Pirates! (wersja pod Win XP!!!), wywiad z Sidem Meierem, artworki etc.



tego, że piraci wcale nie byli tacy szlachetni, to jednak coś nas pociąga. Sława, bogactwo, kobiecy? To wszystko i dużo, dużo więcej przygód oferuje nam właśnie Pirates!

Do abordażu!

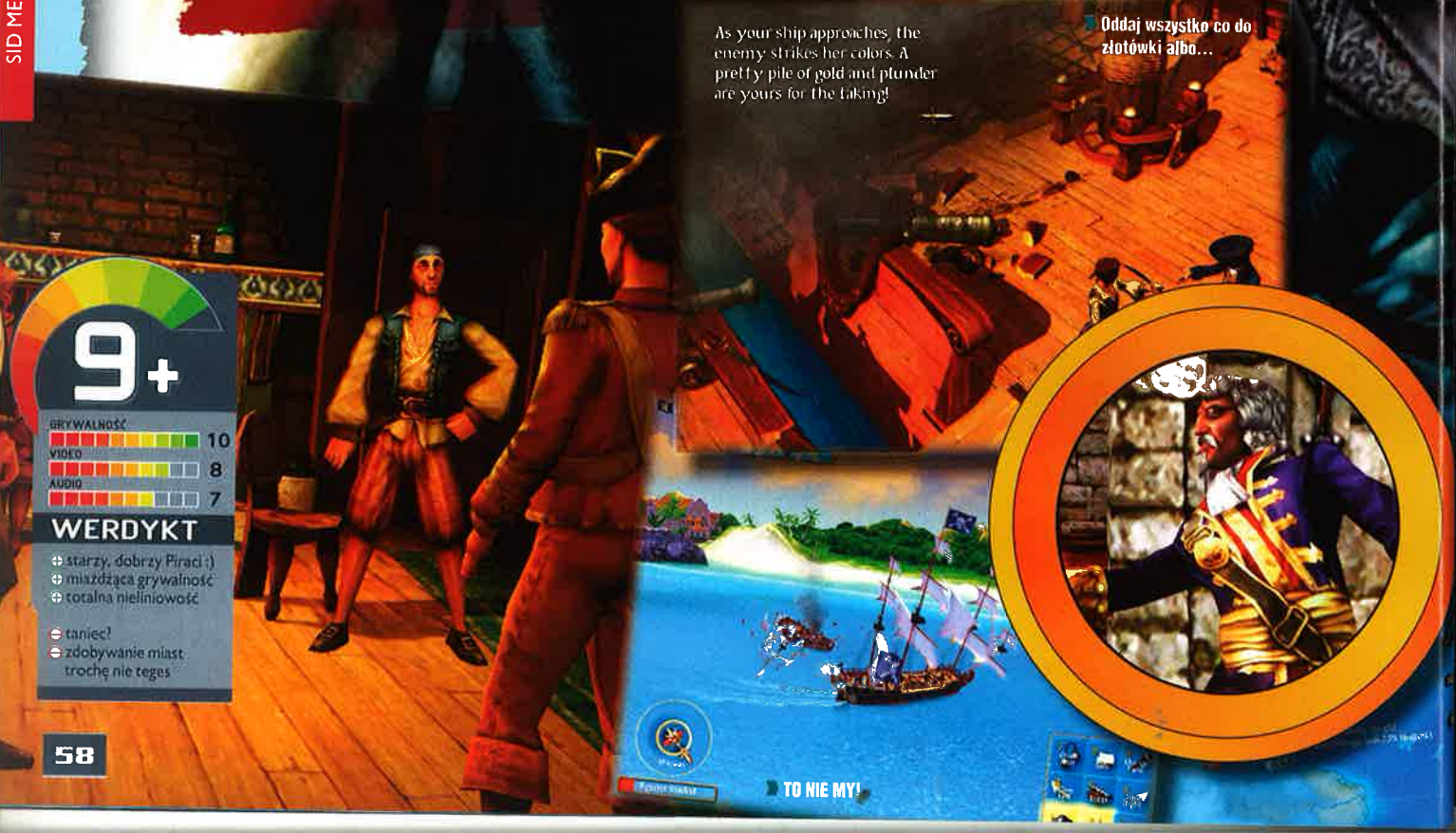
Sklepów oczywiście. Rozwińcie pełne żagle, wciągnijcie na maszt banderę i rzućcie kotwicę dopiero przy najbliższym sklepie. Pirates! bowiem jest grą o niewyobrażalnej grywalności i klimacie, który przyciąga niczym miód Kubusia Puchatka. Czy piszę prawdę? Przekonajcie się sami, choć nie przewiduję reklamacji. Piraci są po prostu grą, która trafi w gust każdego gracza. [CDA]



As your ship approaches, the enemy strikes her colors. A pretty pile of gold and plunder are yours for the taking!

Oddaj wszystko co do złotówki albo...

SID MEIER'S PIRATES!



9+

GRYWALNOŚĆ
VIDEO 10
AUDIO 8
7

WERDYKT

⊕ starzy, dobrzy Piraci :)
⊕ miążdżąca grywalność
⊕ totalna nieliniowość

⊖ taniec!
⊖ zdobywanie miast - trochę nie teges

Konkurs SMS!

SID MEIER'S PIRATES!

ODPOWIEDZ NA PYTANIE KONKURSOWE:
CZY W GRZE PIRATES MOŻEMY GRAĆ
DUŃCZYKAMI?
A. TAK
B. NIE
C. TAK - ALE TYLKO NA NAJWYŻSZYM
POZIOMIE TRUDNOŚCI

DO WYGRANIA:

PROCESOR INTEL® PENTIUM® 4 530 Z TECHNOLOGIĄ HT
I PŁYTA GŁÓWNA INTEL® D915GAVL



ORAZ
20 GIER I 10
PLAKATÓW
„SID MEIER'S
PIRATES”



ODPOWIEDZ WPISZ WEDŁUG SCHEMATU:
CA.SEX, GDZIE X TO PRAWIDŁOWA ODPOWIEDZ NA PYTANIE
KONKURSOWE (A, B LUB C)
I WYŚLIJ SMS-EM POD NUMER 7164!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 15 lutego 2005r.

Powodzenia!

FUNDATORAMI
NAGRÓD SĄ



CDPROJEKT

NTT SYSTEM

UP ACTION

CONSTATY FOCH | MOTOREM PO BŁOCIE

Ostatnie duże zawody motocrossowe w Polsce, rozegrana we wrześniu w Kielcach impreza klasyfikowana do mistrzostw świata, zakończyła się dzielącym miejscem polskiej reprezentacji seniorów i drugim miejscem reprezentacji juniorów. Nieźle?

Nieźle by było, gdyby nie dalsze statystyki. Poza sukcesami (umiarkowanymi, ale zawsze...) polskich motocyklistów, zawody w Kielcach zakończyły się także czterema ofiarami śmiertelnymi, kilkunastoma osobami rannymi, szeregiem wypadków, kradzieżą czterech motorów i kontenera opon oraz licznymi bójkami, także między samymi zawodnikami. Słabo? Bardzo.

Po takich wydarzeniach trudno się spodziewać, by wielki motocross zawitał szybko do naszego kraju. Chyba... że na ekranach komputerowych monitorów. A to dlatego, że właśnie ukazała się na PC gra MTX MotoTrax, całkiem suta dawka grywalności odjazdowej w dosłownym tego słowa znaczeniu.

Rozpręś się

Gra ma rodowód konsolowy, wcześniej ukazała się na PS2 i XBoxa, konsolowa jest więc też jej mechanika rozgrywki. Gier o crossowych motocyklach wydawanych na konsole – w przeciwieństwie do produkcji ukazujących (a właściwie... nieukazujących) się na PC – jest na tyle dużo, że tworzą one w pewnym sensie „podgatunek”, z jasno określonymi zasadami i sposobem prowadzenia gry. Twórcy MTX MotoTrax z formułą tą nie kombinowali, skupili się natomiast na tym, by wszystkie składające się na nią elementy wykonać jak najlepiej. Zamiast eksperymentów jest więc solidny model jazdy, który poza gazem, hamulcem, skrętami i zestawem wykonywanych w powietrzu trików uwzględnia także poziom ciśnienia w amortyzatorach.

Gracz może oczywiście – tak jak prawdziwi crossowi motocykliści – sprężyć lub rozprężyć amortyzatory, co ma znaczenie zarówno podczas skoków (by były one dłuższe i wyższe, należy rozprężyć amortyzatory tuż przed wybiciem), jak i podczas pokonywania pewnych przeszkód terenowych (np. przy krótkich seriach gwałtownych wybojów, które w slangu amerykańskich motocyklistów nazywa się „Whoops”), a także zakrętów. Opanowanie reguł mówiących o tym, kiedy sprężyć i rozprężyć amortyzatory, i umiejętność wprowadzanie ich w życie to klucz do zwycięstwa w MTX MotoTrax, przynajmniej w tym zakresie może pozbawić cię miejsca na podium.

Super czy moto?

MTX MotoTrax ma strukturę dość rozbudowaną, ale każdy gracz, który miał już do czynienia z produkcjami o sportach ekstremalnych, szczególnie tymi przeniesionymi z konsol, znajdzie się tu bez trudu. Najważniejsze opcje w menu głównym to możliwość wyboru szybkiej, jednorazowej „przejażdżki”, rozpoczęcia lub kontynuowania kariery, przejście do edytora torów oraz uruchomienie gry dla dwóch graczy na podzielonym ekranie.

Napisałem wcześniej „przejażdżki”, a nie wyścigu, bo MTX MotoTrax oferuje **cztery** rodzaje konkurencji, z których tylko dwie stawiają na szybkość przejazdu. Te dwie konkurencje to supercross i motocross. Różnica między nimi polega na tym, że motocross rozgrywany jest na torze wyznaczonym w terenie, a w supercrossie jeździmy po sztucznych torach zamkniętych wewnątrz hal sportowych. Łatwo sobie wyobrazić, jak wpływa to na same tory – te z motocrossu są dłuższe, mają więcej prostych i mniej ciasne zakręty, tymczasem tory supercrossowe są ich



Na poziomach Freeride najbardziej widać konsolowy rodowód grafiki.





przeciwieństwem, a liczba okrążeń jest w przypadku tej drugiej dyscypliny większa.

Kiedy bierzesz udział w zawodach crossowych, musisz pamiętać o tym, że liczy się tu nie tylko szybkość. Cała sztuka polega na tym, by w odpowiedni sposób wyskakiwać na pagórkach oraz co jest nawet ważniejsze – w odpowiednim miejscu lądować po wyskoku. Chodzi o to, by skok kończył się na takim odcinku toru, który jest w miarę płaski i daje możliwość rozprężenia się przed następnym pagórkiem. Jeśli wylądujesz przed kolejnym wzniesieniem (nie daj Bóg, tuż przed jego szczytem), masz poważny problem, bo motocykl nie ma mocy, by wciągnąć cię na górę, koła buksują, a przeciwnicy śmigają obok, nawet się nie odwracając.

Warto więc pamiętać, że o wysokości skoku decyduje właściwe sprzężenie i rozprężenie porównywalne w amortyzatorach, natomiast jego długość możesz już w locie modyfikować balansując ciałem motocyklisty.

Multiplikator spada

Dwie pozostałe konkurencje koncentrują się przede wszystkim na „trickach, sztuczkach, kombinacjach, mykach”. Pierwsza z nich to Freestyle, rozgrywana na zamkniętych torach. Na każdym z nich masz do spełnienia kilka zadań (np. wykonać określoną sekwencję tricków w kolejności), po których bierzesz udział w fristajlowych zawodach na triki. Zawody te składają się z trzech przejazdów, w trakcie których musisz zdobyć za wykonywane sztuczki jak najwięcej punktów w określonych limicie czasowym.

Wynik z dwóch najlepszych przejazdów jest sumowany i porównywany z wynikami komputerowo-

wych „jeźdźców”. Dość nietypowy jest system liczenia punktów, bowiem każda poprawnie wykonana sztuczka zwiększa multiplikator, przez który mnożony jest wynik, jednak tylko wtedy, kiedy jest to sztuczka nowa. Jeśli powtórzysz jakiś trik, multiplikator zmniejsza się o jeden (ale możesz przywrócić go do poprzedniego stanu, znów wykonując powtórzony trik), a kiedy przy wykonywaniu sztuczki wywalisz się, spada do startu „x1”.

Znajdź i wykonaj!

Kolejna konkurencja to Freeride, rzecz dość dziwna, bo rozgrywana na wolnym terenie (zazwyczaj jakieś górzyste-błotniste okoliczności posiadłości znanych crossowych motocyklistów), w której musisz wpiąć „znaleźć” zadanie (np. podjeżdżając do stojącego przy stodołę motocyklisty), a następnie je wykonać, za co otrzymujesz punkty MTXP. Każda plansza Freeride'a ma określoną liczbę punktów, którą należy zdobyć, by została uznana za zaliczoną.

W trybie kariery kolejne poziomy konkurencji są ze sobą powiązane na zasadzie „na przemian parami”, tzn. by otworzyć nowe zawody supercrossowe, musisz wcześniej zaliczyć zawody motocrossowe (zając w nich odpowiednio wysokie miejsce) i aby otworzyć nowy poziom Freeride, musisz przejść poziom Freestyle. I na odwrót.

Jaką masz pojemność, chłopcze?

Wszystko to całkiem sprawnie przedstawia różne oblicza crossowej jazdy na motocyklach, a przy okazji sprawia całkiem dużo radości. Pierwsze poziomy pokonuje się dość łatwo, ale tylko pozornie gra jest prosta – na późniejszych, otwieranych wraz z kolejnymi sukcesami torach, rosną



umiejętności przeciwników oraz poziom pofalowania (wertykalnego i horyzontalnego) toru. Po jakimś czasie walczysz już nie tylko z komputerowymi „jeźdźcami”, ale także z torem, w ułamku sekundy podejmując decyzję, jak skoczyć, gdzie wylądować, z jaką prędkością wziąć zakręt.

Na grywalność dobrze wpływa też zróżnicowanie motocyklowych dyscyplin – o ile supercross i motocross, jeśli chodzi o wrażenia płynące z rozgrywki, różnią się od siebie nieznacznie, tak zarówno Freeride, jak i Freestyle to już zupełnie inne bestie. Pod tym względem nie można się do MTX MotoTrax przychylić.

Trudno też mieć poważniejsze zastrzeżenia do oprawy graficznej. Widac, że gra powstała z myślą o konsolach, ale jej konwersja na PC wykonana została porządnie, z uwzględnieniem możliwości blaszaków (to samo dotyczy także sterowania sprytnie przemapowanego na klawiaturę). Tory i modele nie są zbyt szczegółowe, ale zawodnicy są świetnie animowani, bardzo realistycznie poruszają się na motocyklu zarówno w trakcie jazdy, jak i podczas skoku.

Niezbędnie przypadła mi do gustu muzyka, bo to licencjonowane kawałki gwiazd (Faith No More, Metallica) i gwiazdeczek (Slipknot, Static X) gitarowego grania ocierającego się o nu metal, ale znajdują się na pewno gracze, którzy będą tymi dźwiękami wniebowzięci. Odpowiednio huczą natomiast silniki motorów, tak jak powinny przy pojemności 125 ccm i 250 ccm.

Brum, brum, brummm!

MTX MotoTrax to nie pierwsza konsolowa konwersja wykonana przez studio Aspyr. O ile gry, nazwijmy to – zręcznościowe, wychodzą tym programistom średnio (słabe, gorsze niż na konsolach Spy Hunter i Pitfall), tak gry sportowe reprezentują naprawdę niezły poziom (np. Wakeboarding Unleashed, Kelly Slater's Pro Surfer). MTX MotoTrax to nie wyjątek – gra się w to dobrze, steruje też całkiem łatwo, nawet na klawiaturze, grafika prezentuje się wystarczająco porządnie, by nie odrzucać od ekranu.

A biorąc pod uwagę, że ostatnia dobra gra o crossowych motocyklach ukazała się na PC dobre kilka lat temu (Motocross Madness z 2000 roku), nie pozostaje mi nic innego, jak tylko polecić wam tę grę. Oby zabawa z nią skończyła się lepiej niż zawody w Kielcach. [GDA]



CZARNY IWAN | NIE KAŻDY, KTO MA TWARDE PLECY, MUSI BYĆ OD RAZU ŻÓŁWIEM. TO WYMAGA PRACY

Teenage Mutant Ninja Turtles 2 Battle Nexus

Występują niemal na całym świecie, nie ma ich jedynie na Antarktydzie. Mają wielkość od 11 centymetrów do 2,4 metra i wagę od 140 g do 860 kg. Jest to bardzo stara grupa gadów reprezentowana przez 87 rodzajów i około 245 gatunków zgrupowanych w 12 rodzin. Co to za zwierzęta?

Mowa oczywiście o żółwiach, jednak powyższa klasyfikacja nie uwzględniła jednego, bardzo wyjątkowego gatunku żółwi. Od swoich pobratymców różni je na przykład to, że są szybsze od zająca. Mają duże, białe jak u konia zęby (cechą wszystkich pozostałych żółwi jest brak zębów, biedaki!). Znają też dalekowschodnie sztuki walki, a ich całe życie zdeterminowało spotkanie z pewnym szczurem.

Tak, to niepokonane żółwie ninja! Superbohaterowie, którzy co prawda nie mają nadprzyrodzonych mocy jak Spider-Man czy Superman, ale radzą sobie równie dobrze i potrafią cało wyjść z każdej opresji.

Reminiscencje i plastikowe ludziki

O żółwiach ninja przypomnieliśmy sobie ponownie w 2003 roku, kiedy na PC pojawiła się gra Teenage Mutant Ninja Turtles. Była to zręcznościowa naparzanica w dość specyficznej oprawie graficznej i nieco komiksowym stylu (np. charakterystyczne dymki nad bohaterami). Wyniki sprzedaży były na tyle satysfakcjonujące, że panowie z Konami poszli za ciosem i wy-

produkowali kolejną przygodę. Sequel z zielonymi bohaterami wspiera się na tym samym silniku i ma podobną konstrukcję (poszczególne etapy spajają fragmenty filmu animowanego). Są też pewne różnice, które podnoszą nieco atrakcyjność gry, jednak nie tak bardzo, jakbyśmy oczekiwali.

Kosmiczne Jaja

Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus to kolejny etap walki ze złym Shredderem w ciemnych zaułkach Nowego Jorku, ale również eskapady na odległą planetę Zero i D'hoonrib. Oznacza to między innymi bardzo egzotycznych i nietypowych przeciwników (przedstawiciele obcych ras - wielkie stworzy, które wyglądają jak Goro lub Szełoba). Podobnie jak poprzednio, żółwie muszą co jakiś czas stanąć naprzeciw superbosso, ale tym razem nie są to jedyne poważne przeszkody. Gracz trafi też na oryginalne, nietypowe dla nawałanki zadania. Jednym z nich jest np. epizod 3-2 Głazal Valley. Zabawa przypomina jazdę na snowboardzie z napędem rakietowym.

Linia specjalna

Co ciekawe gra nie jest liniowa. Na specjalnym ekranie, na którym wybieramy kolejną misję, pojawiły się alternatywne drogi. W kilku miejscach na planie gracz może zdecydować o dalszym kierunku rozwoju akcji. Ma to niebagatelne znaczenie, bowiem determinuje całą późniejszą rozgrywkę. Ot, choćby zamiast do wilgotnej dżungli można trafić na pokrytą lodem, arktyczną krainę. Teraz to twój wybór (choć nie do końca, bo gracz wybiera tylko kieru-

od rodzaju broni) i zieloni wojownicy naprawdę muszą działać zespołowo, żeby coś wskórać.

Poza tym, oprócz swoich tradycyjnych rodzajów broni, żółwie mają teraz o wiele groźniejsze techniki specjalne (dla każdego żółwia jedna, oryginalna i niepowtarzalna). Michaelangelo potrafi tak szybko kręcić nunchaku (jak rotor helikoptera), że może dzięki temu utrzymywać się dość długo w powietrzu. Jednocześnie hero kopie nogami i jeśli ktoś nawinie mu się wówczas pod zielone podeszwy, będzie miał kłopotliwy zamiast twarzyczki. Pozostałe żółwie rzucają płomienistą kulę (fire balla), generują sferyczne pole ochronne czy też wypuszczają energetyczny sierp, który zmiecie ze swej drogi każdego gościa. Techniki te wymagają jednak nieco czasu, zanim nasi herosi zbiorą odpowiednią ilość energii (podobnie jak Sub-Zero z historycznego MK). W tym czasie można dostać niezłe lanie, więc nie wszędzie i nie zawsze taką techniką warto kombinować.

Gra nie stanowi rewolucji w stosunku do poprzedniej części, ale rozwinięcie kilku pomysłów oraz niezła grywalność sprawiają, że może się podobać.

nek, a nie wie jednak, co go czeka po załadowaniu etapu).

Z innych nowości pojawiła się możliwość zmiany wojownika podczas gry. To bardzo istotne, bowiem każdy żółw ma inną specjalność (niezależnie

Seria na korpus

Paleta ciosów to około trzydziestu technik. Czy to dużo, czy mało, można się spierać. Gdybyśmy chcieli porównać grę do bijatyk w stylu Virtua Fighter czy Tekkena, jest to nie-

Ups, ktoś mnie zamienił w bryłę lodu!



Historia

Historia żółwi ninja nie rozpoczęła się w radioaktywnej kałuży, w chwili gdy zanurzyli w niej pyszczki, lecz w głowach Kevina Eastmana i Petera Lairda. To właśnie ci panowie narysowali komiks z wojowniczymi żółwiami w roli głównej. Natomiast na początku lat 90. ubiegłego wieku, w amerykańskich sieciach telewizyjnych pojawił się serial TV i film pełnometrażowy. Tak bohaterkie żółwie trafiły do szerszej publiczności, a niewiele potem zyskały międzynarodową sławę. Co prawda, w ostatniej dekadzie ich gwiazda nieco przybladła, ale na pewno nie popadły w zapomnienie.

wiele, ale Ninja Turtles to jednak inna półka i tu, obok mordobicia, ważny jest element zręcznościowy. W tej grze nie ma się wrażeń, że wciąż walimy przeciwników po uszach tymi samymi, zmęczonymi chłastaczami. Dzięki temu, że możemy zmieniać sobie żółwia w każdej niemal chwili, jest nawet dość ciekawe, bowiem bohaterzy mają odmienny styl walki.

Do tego dochodzi jeszcze to, że częstokroć trzeba poradzić sobie z całą bandą nachalnych klientów (co podnosi nieco poziom i atrakcyjność zabawy). Niektórzy wyposażeni są w pałki i rurki, ale tak jest tylko na początku. Giera szybko staje się trudniejsza, a przeciwnicy lepiej uzbrojeni. Lasery, specjalne, wyposażone w najróżniejsze rodzaje broni roboty. Bywa gorąco. Przypominam, że na obcych planetach spotkamy się z lokalnymi przedstawicielami flory i fauny (naprawdę nie jestem pewien, czy niektóre z tych potworów to jakieś zmutowane kraby czy może, jak podejrzewam, obdarzone inteligencją kalafiory). Obce formy życia mają zaskakujące i zróżnicowane systemy bojowe. Niektóre plują kwasem, inne sprawiają, że żółwie kołowacją i myślą im się strony świata (wykonajcie ulubionego combosa, kiedy obłożenie klawiszy zostaje odwrócone, masakra). W każdym razie jest wesoło. Szeregi przeciwników co chwilę wzmacniają kolejne maskarony.

Szczurza robota

Poszukiwanie porwanego mistrza Splintera to naczelne zadanie w

grze, jednak to nie wszystko. Warto też kolekcjonować kryształki. Ale nie takie z ołowianego szkła, które babcia stawiała na kredensie. Są to kolorowe kryształki o specjalnej mocy. W zależności od barwy można poprawić sobie parametry obrony, ataku, siły i umiejętność latania (sic!). Nie chodzi jednak o sznury latających żółwi na tle błękitnego nieba, ale o np. możliwość dłuższego utrzymania się w powietrzu przez Michaelangelo.

Zieloni są wśród nas

Kto pamięta jeszcze poprzednią część, na pewno przypomina też sobie, że każdej akcji w rodzaju stuknięcia jakiegoś gagatka w głowę towarzyszyły specyficzne atrakcje: rodem z komiksu. Chodziło o dymki z napisami w rodzaju "plask!", "bum!" itd. Na szczęście tego pomysłu nie rozwijano i mimo że nadal takie kwiatki pojawiają się podczas combo i innych akcji, natężenie tych atrakcji jest już mniejsze. Częstotliwość komentarzy, które żółwie sprzedawały po każdym mordobiciu, również nieco spadła. Zieloni panowie nadal wpadają w zachwyt nad swoimi zabójczymi technikami, ale przynajmniej nie dzieje się to tak często.

Z kamerą wśród żółwi

Odziani w skorupy panowie nieźle radzą sobie podczas bijatyk, jednak nie zabrano o zaplecze techniczne dla nich. Jednym z problemów jest brak klawiszologii. Co prawda, w trakcie gry pojawiają się podpowiedzi, ale brakuje klasycznej tablicy przycisków, którą można by podejrzeć w menu. Szkoda też, że mamy jedynie dwa ujęcia z kamer (dwie perspektywy). Różnica jest niewielka, zmiana nic nie daje, natomiast zdarza się, że kamera nie obejmuje naszych przeciwników lub pojawia się podobny problem, który sprawia, że trzeba machać bronią na oślep.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2 - BATTLE NEXUS nie stanowi rewolucji w stosunku do poprzedniej części, ale rozwinięcie kilku pomysłów oraz niezła grywalność sprawiają, że gra może się podobać. To typowo zręcznościowa zabawa, przede wszystkim dla fanów żółwi ninja i gatunku. Prawdopodobnie dla większości graczy więcej atrakcji jednak dostarczy obserwacja żywych żółwi w terrarium. Można przynajmniej swojemu podopiecznemu wrzucić liść sałaty i podziwiać, jak godzinami go żuje. [CDA]

► Nie łam się, pożyczysz sobie części od R2D2.

► Te androidy są wyjątkowo upierdliwe.

► Te potwory nie chcą zdechnąć.

WERDYKT

- ⊕ dla fanów - gratka
- ⊕ masa leveli
- ⊕ sporo gości do rozwalenia
- ⊕ możliwość błyskawicznej zmiany wojownika

- ⊖ brak klawiszy w menu
- ⊖ schematyczność, pewna monotonia
- ⊖ kłopoty z kamerą

EUGENIUSZ SIEKIERA | I FEEL PAIN!

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Nie ukrywam, że tego dodatku wyczekiwałem z ogromnym zniecierpliwieniem. I chyba trudno się temu dziwić, bowiem Painkiller, dzieło programistów z People Can Fly, okazał się tak na dobrą sprawę jedynym (obok Chrome'a) rodzimym FPS-em, którego bez obaw mogliśmy pokazać światu, nie rumieniąc się przy tym ze wstydu.

Pech chciał, że dorwałem ten tytuł w chyba najbardziej niekorzystnym dlań momencie – w trakcie przechodzenia HL2. Cóż, obowiązek obowiązkim – chcąc nie chcąc, musiałem się na jakiś czas oderwać od przygód Freemana, by ponownie wcielić się w skórę Daniela Gamera i przetrzepać tylki kolejnym piekielnym zastępom.

Powtórka z rozrywki

Przygoda w PK:BOOH zaczyna się dokładnie w tym samym momencie, w którym kończyła się historia przedstawiona w podstawce. Nie będę was zanudzał szczegółami, bo opowieść to niewysokich lotów i na dobrą sprawę nie o nią tu idzie. Zajmijmy się esencją tej produkcji – rozwałką.

BOOH nie oferuje nic nowego pod względem sposobu rozgrywki. Kto w Paina grał, ten doskonale wie, jaki jest. Dynamiczny, szybki, ostry i krwawy. Nie pozwala na chwilę zadumy, a zabitych wrogów liczymy nie w dziesiątkach, a setkach. Jedynym słowem – rzeź, masakra i siwy dym. To samo mamy tutaj. Czekaj cię

jatka ciągnąca się przez 10 zróżnicowanych etapów. Co ważniejsze, jatka w naprawdę fenomenalnej oprawie.

Wciąż daje po oczach

Pod względem graficznym gra mnie ponownie oczarowała – co, biorąc pod uwagę ostatnie miesiące, jest nie lada wyczynem. Pamiętajmy, że pomiędzy PK a BOOH na świat przyszło dwóch tytanów – HL2 i Doom3. Wydawać by się mogło, że oile wcześniej PK robił wrażenie, teraz już raczej będzie odstawał. Błąd! **Grafikę jeszcze bardziej dopieszczo-**no, wrzucono kilka nowych bajerów, jak chociażby efekt falującego rozgrzanego powietrza (mieliśmy okazję oglądać go w D3) czy też znana z PoP poświata. Można śmiało powiedzieć, że na polu oprawy graficznej panowie z PCF znowu pokazali klasę, bo ich produkcja, mimo koszmarnie silnej konkurencji, wciąż trzyma najwyższy światowy poziom.

Raj dla wariata

Muszę znów pochwalić design niektórych lokacji. Na początku trafiamy do Sierocińca. Jeśli spodobało się wam Wariatkowo z podstawki, to ta mapka powinna zaspokoić wasze zwichrowane poczucie estetyki. Ciemne ciasne pomieszczenia, dzieciaki

Nie ten Havok, co kiedyś...

Pierwszy PK zachwycał mnie fenomenalnie oddanymi prawami fizyki. Cóż, świat idzie do przodu, a PK nie zmienił się pod tym względem. Pech chciał, że BOOH ukazał się w niedługim czasie po premierze HL2, który to, jeśli o fizykę idzie, miażdży absolutnie wszystko, co widzieliśmy do tej pory w grach komputerowych. Nic więc dziwnego, że to, co jeszcze pół roku temu wyprawiało mnie w zachwyt, teraz już nie robi większego wrażenia. Ba, lapałem się nawet na próbach podnoszenia rozmaitych waz i skrzyń. Bezszykownie oczywiście :)

biegające z nożami, zjawia unosząca się nad ziemią, zakrwawione ściany, koszmarnie obrazy, gigantyczny pluszowy miś pod ścianą, łóżka przypominające klatki... Dość powiedzieć, że podczas odwiedzin w Sierocińcu czułem się niemal jak w Midwich Elementary School w pierwszym Silent Hillu. Czy muszę coś jeszcze dodawać? Chyba nie.

Druga mapka to już w ogóle majstersztyk. Smutne miasteczko, z upiorną kolejką, diabelskim młynem i karuzelą z krzesłami elektrycznymi. A wśród tego wszystkiego hasa gromada szalonych klaunów. Nie wiem jak wy, ale ja kocham takie chore, cyrkowe klimaty rodem z KISS Psycho Circus. Powiadam wam, obok Piekła z podstawki, Smutne miasteczko jest jedną z najładniej zaprojektowanych lokacji, jakie miałem okazję w życiu oglądać.

Dalej już słabiej

Później jest diametralna zmiana nastroju. Dwie pierwsze mapy urwały mi głowę, zaś kilka kolejnych pozostawiło uczucie



niedosytu. Generalnie całość trzyma całkiem wysoki poziom, po prostu raz jest lepiej, raz gorzej. Są poziomy kompletnie nie z mojej bajki (Laboratorium, Pentagon, Wymarłe miasto) lub też takie, które klimacik mają – i owszem – ale niczym nie zaskakują (Leningrad, Jaskinia czy Podziemia). Są i takie, które doprowadzają do białej gorączki, jak np. Koloseum. Bardzo mocno zrytował mnie zręcznościowy fragment rodem z Tomb Raidera czy innego Prince of Persia. Nie wiem jak wy, ale ja naprawdę nie odpalam Paina po to, by lawirować na cienkiej kładce i nie dać się strącić przez kołyszące się kłody lub też skakać nad nienaturalnie szerokimi szczelinami. Konia z rzędem temu, kto przeskoczył te 3 cholerne dziury za pierwszym podejściem. Każdy nieudany skok to oczywiście quick load. A ten niestety trochę trwa. Dość powiedzieć, że dobre 10 minut straciłem na pokonanie tej ścieżki zdrowia, zamiast po prostu oddać się wesołej rzezi.

Narzędzia zniszczenia

A jak już przy rzezi jesteśmy, nadmienić należy, że twórcy przygotowali dla nas 2 nowe spluwy. Pierwsza to młotacz ognia (w alternatywnym trybie służy jako karabin), druga zaś – beltacz. Strzela ona aż pięcioma beltami jednocześnie, a dodatkowo mamy do dyspozycji lunetkę snajperską, więc celność tej giewry jest iście imponująca.

LOW&HIGH



W alternatywnym trybie strzala beltacz wyrzuca kilka wybuchowych kulek, które odbijają się od każdej napotkanej powierzchni.

Nowe spluwy przydadzą się, możecie mi wierzyć. Każda mapka to oryginał, nieznani wcześniej wrogowie – co ciekawe, wyraźnie trudniejsi do pokonania niż ci z podstawki. BOOH ma zdecydowanie bardziej wysrubowany poziom trudności i tak mniej więcej gdzieś od Leningradu robi się naprawdę gorąco. Dodatek jest bardzo krótki, ale za to trudniejszy niż podstawka. Cóż, można i tak, ale czy tędy droga, panowie?

Wzloty...

BOOH kończy się niestety za szybko. Zdecydowanie chciałoby się więcej. Zaledwie 10 poziomów to zabawa na maks. 2 popołudnia. Cóż, taki urok niemal wszystkich dodatków. Dużym plusem jest to, że otrzymujemy wersję, która działa samodzielnie, nie wymaga podstawki (z tym, że potrzebują jej ci, którzy chcą pograć w multi po Internecie, sam dodatek umożliwia grę jedynie w singlu i po LAN-ie).

...i upadki

Nie uniknięto niestety kilku irytujących wpadek. Nie wiem, czy wynika to z pośpiechu i niedbaństwa, czy też może zawiłali testerzy. Prawdę mówiąc, mnie jako nabywcę interesują skutki, nie przyczyny. A jakież to skutki? Ot, choćby takie, że gra permanentnie się wiesza, ma też tendencję do częstego wyrzucania na pulpit (lub nawet resetowania kompa). Mnie wywaliło tylko raz (z mapki Laboratorium), ale z tego, co wyczytałem na Sieci, inni nie mieli już takiego szczęścia. W kilka

dni po premierze na rozmaitych forach ciągle przewijały się żale i skargi graczy na ten temat i były one zbyt częste, by uznać sprawę za przypadkową. Dlatego o tym piszę.

Poza tym gra wyraźnie lepiej chodzi, gdy instalujemy ją samodzielnie, a nie jako nakładkę na wcześniej zainstalowanego już PK. Sprawdzcie sami. Już w pierwszej lokacji (Sierociniec) widać spore różnice w szybkości działania programu. Chyba nie tak to powinno wyglądać. Jakby tego było mało, tryb sieciowy także nie błyszczy. Wersji 1.5 (do której aktualizuje nas dodatek) wciąż daleko do ideału, a lagi niejednokrotnie uniemożliwiają sensowną grę. Nowe mapki do MP też nie są wolne od błędów, np. na jednej z nich po niefortunnym skoku wyrzuciło mnie poza mapę!

Może nie są to jakieś astronomiczne problemy, ale nie da się ukryć, że zagorzaleńców taki stan rzeczy ma prawo wkurzać. Tym bardziej że wielu graczy tylko i wyłącznie z powodu multiplayera skusi się na zakup (choćby dlatego, że wprowadzono doń 2 nowe tryby – Capture the Flag i Last Man Standing).

Podsumowanko

W związku z powyższym mam mieszane uczucia. Z jednej strony, uważam, że ekipa Adriana Chmielewskiego po raz kolejny stanęła na wysokości zadania, z drugiej zaś odniosłem wrażenie, że zamiast spokojnie dopracować wszystko jak należy, chcieli jak najszybciej wypuścić tytuł na rynek. To się zemściło niestabiłością programu i rozmaitymi babolami.

Pomijając już te wszystkie usterki, jestem zdania, że PCF wysmażyło po raz kolejny dobry, grywalny tytuł, który konkurencji jako tako oczywiście nie deklasuje, ale sam w sobie jest górką udaną. Chyba tylko znowu przyjdzie czekać na kolejną łatkę. Z uczuciem lekkiego niesmaku, co tu kryć. [GDA]

RECENZJE

Czyli gra uruchomiona na wysokim i niskim poziomie detali.



WERDYKT

- + cena
- + oprawa dalej budzi podziw
- + warto zagrać choćby tylko dla 2 pierwszych map – po prostu poezja
- + nie wymaga podstawki (ale tylko do gry w singlu i po LAN-ie)

- definitywnie za krótki
- dużo trudniejszy niż PK
- irytujące bugi i babole
- zręcznościowe fragmenty rodem z Tomb Raidera

CORMAC | CZESKI FILM?

GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS

Gooka: The Mystery of Janatris to drugi po The Fifth Disciple miks przygodówki i cRPG, jaki wpadł mi ostatnio w ręce. Gry mają zresztą ze sobą więcej wspólnego – obie powstały w Czechach, obie wydane zostały przez Cenegę, obie są sequelami produkcji, które nie ukazały się poza ojczystym rynkiem.

Grę oparto na książce czeskiego fantasty publikującego w Europie Zachodniej pod pseudonimem Richard D. Evans (wśród rodaków znanego zaś jako Vlado Risa, jeśli komuś coś to mówi).

Gooka?!

Pierwszy wyraz tytułu gry jest, jak się okazuje we wstępie, głupawym imieniem głównego bohatera. Choć rodzice pokarali Gookę mianem godnym co najwyżej wsiowego matolka, pinstuje on w królestwie urząd sędziego i miał szczęście ożenić się z księżniczką. Gra rozpoczyna się, gdy powraca z długich wojaży na rodzinną wyspę Parenti i w miejscu swego domu znajduje dymiące zgłiszcz. Żona Gooki dogorywa w okolicznym klasztorze pchnięta zatrutym sztyltem, zaś po synku ani widu, ani słychu. Gooka, nie wiedząc czemu, postanowił... Aby go pocieszyć i doprowadzić do (wmiare) szczęśliwego zakończenia, trzeba będzie zwiedzić kilka zróżnicowanych zakątków planety Janatris, rozwiązać parę łamigłówek i trochę porwalić.

Tury są za rogiem

Akcja gry prezentowana jest po części jak w standardowym TPP, po części zaś na modłę survival horrorów (zależnie od lokacji). Również sterowanie zapożyczono z tych gatunków, jest ono zatem bardzo proste. Dziwi zanieszczone na stronie wydawcy informacja, iż jest to gra point & click.

Gdy spotkamy przeciwnika, gra przełącza się w tryb turowy. Prócz zwykłego cięcia bronią używać można także umiejętności specjalnych, w tym zaklęć. Można się ich nauczyć od niektórych z napotkanych postaci lub zdobyć w walce.

Zarówno Gooka, jak i nasi sprzymierzeńcy oraz przeciwnicy opisani są czterema współzmiennymi: siłą fizyczną, siłą psychiczną, zdrowiem oraz szybkością. W razie potrzeby mamy możliwość zamiany części lub całości siły fizycznej na psychiczną bądź vice versa. Na współzmienniki wpływa również używana w walce broń. Po większości potyczek statystyki Gooki są odpowiednio zwiększane w zależności od tego, w jaki sposób toczył walkę i jak silny był przeciwnik. Pojedyńki są niestety dość schematyczne i nie wymuszają na graczach stosowania szerszego wachlarza umiejętności i zróżnicowanych strategii.

Jak zwykle coś za coś

Część przygodowa gry nie jest specjalnie trudna, wyłączając niektóre łamigłówki i układanki stricte logiczne. Walki natomiast, jak wspominałem, bywają irytujące. Na początku zastanawiałem się, jak właściwie można je wygrać. Teoretycznie remedium na problemy jest możliwość wyboru stopnia trudności, tyle że stopnie te dobrano niezbyt fortunnie – łatwe walki/latwe zagadki, normalne walki/latwe zagadki, trudne walki/normalne zagadki. Uproszczenie zagadek polega na



Brzydki Gooka

Oprawa Gooki stoi na poziomie co najwyżej przeciętnym. Engine napędzający grę jest słaby, zacofany o jakieś 5 lat, jak nie więcej. Zarówno otoczenie, jak i postacie są straszliwie wręcz kanciaste. Próżno się też spodziewać jakichś wyszukanych efektów specjalnych. Jest kolorowo, ale bardzo archaicznie.

Dźwięk jest kiepski. Słuchając wygłaszanych kwestii, można czasem odnieść wrażenie, że aktorzy (a raczej czytacze) właśnie konają, a momentami, że wręcz robią sobie jaję. Gooka mówi o swej rodzinnej tragedii tak, jakby opowiadał po raz trzeci o tych samych zakupach w supermarketach. Efekty dźwiękowe poza kilkoma wyjątkami są równie mizerne. Muzyka – jest, i tyle.

Jak już pisałem w recenzji The Fifth Disciple, podobnie mi się poniosło doprawienia przygodówki turowymi walkami. Ponownie jednak zawiodło wykonanie. W Gookę gra się całkiem przyjemnie, tyle że wątpię, by ktoś to robił, mając taki wybór gier znacznie lepszych. [CDA]

5

GRY WALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

4

5

6

WERDYKT

przyjemne wtręty

erpegowe

różnorodność i ciekawość

łamigłówek

zróżnicowane lokacje

archaiczna oprawa

ciężkie

udźwiękowanie

mało zróżnicowane

walki

niemożliwość

niezależnego wyboru

poziomu trudności

walki i zagadek



cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

1-56
MULTISPEED

Wypali! Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R

yskietki
10 PCS



Cake
25 CD-R

Cake
CD-R



Cake
50 CD-R



CD-R

w kopercie

DVD-R

w kopercie

DVD+R

w kopercie

**Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!**

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl
tel. (22) 654-60-43

ULTIMA
MULTIMEDIA

Wylączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa

DVD+R x4



**Slim
Tower**
10 PCS



DVD-R x4

**Wypalisz
4.7GB**



**Slim
Case**
1 PCS

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: Italcyanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodne ze spec: DVD+R 2.0
Długość fał prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Dala (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan

GEM | NAJLEPSZY FILM AKCJI ROKU 2004 NA PC!

THE CHRONICLES OF RIDDICK™

ESCAPE FROM BUTCHER BAY



Rok 2004 był dla graczy rokiem dobrym. I nie chodzi nawet o to, że Sims ustąpiły wreszcie, po trzech z okładem latach, innym miejsca na szczycie list przebojów. Był to rok tytułów, które w pamięci zbiorowej grającego ludu pozostaną pewnie już na zawsze. Powody do zadowolenia mają zwłaszcza fani first-person shooterów.



Wstęp do trylogii

Zacznijmy jednak od początku. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay niewiele, prócz bohatera i kawałka tytułu, wspólnego ma z „Chronicles of Riddick” - letnim (w obu znaczeniach) filmem s.f. z 2004 roku. Lecz tak jak filmowe Kroniki Riddicka były sequelem „Pitch Black” (1999), tak Escape from Butcher Bay jest prequelem obydwu (a nawet - jeśli liczyć animowane... trzech). Akcja gry rozgrywa się więc jeszcze przed „Pitch Black”, tu także poznamy odpowiedź, w jaki sposób Riddick nabył swoje charakterystyczne „widzenie w mroku” oraz naturalnie - w jaki sposób uciekł z tytułowego Butcher Bay - więzienia o potrójnie specjalnym nadzorze. Gra i filmy łączą się przy tym w zgrabną trylogię (lub - jak wyżej - tetralogię) - nazwa Butcher Bay pada w obydwu obrazach, podobnie część rozwiązań typu „deus ex machina” w grze staje się zrozumiała dopiero po obejrzeniu „Chronicles of Riddick”.

FPS w nowym stylu

Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay - gdy próbować ją klasycznie klasyfikować - najbliższa jest first-person shooterom. Szwedzkie Starbreeze Studios (twórcy dobrej Enclave i niezłej Knights of the Temple) jednak nie ograniczyło się, jak czynią zazwyczaj twórcy gier tego gatunku, do stworzenia kilku rodzajów odpowiednio futurystycznej broni, paru interesujących scenarii i „ożywienia” ich za pomocą jakiejś średnio rozgarniętej AI. Zamiast po raz n-ty podążyć szlakiem serii DOOM, uzupełniło sprawdzoną formułę o elementy „beat'em up” (jak konsolowe Fight Night), „skradanek” (typu serie Thief czy Splinter Cell), nawet - przy odrobinie dobrej woli - w ograniczonym stopniu platformówek. Nie trzeba więc, choć naturalnie można, wyłącznie strzelać - można także wykorzystać



Cios w nos. Ee, kość policzkową.

Bo poza DOOM-em 3 nie rozczarowały ciągi dalsze innych wielkich serii - Half-Life i Medal of Honor. Nadzwyczajnie dobrze wypadli także debiutanci - Far Cry oraz... The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay szwedzkiego Starbreeze Studios.

Z Kronikami Riddicka: Ucieczką z Butcher Bay mieliśmy już okazję zapoznać się nieco wcześniej - w wersji Xbox i opartym na niej temacie numeru 11/04. To więc, że CoR: EFB jest grą nadzwyczaj dobrą, było pewne jeszcze przed jej premierą na PC. Wątpliwości dotyczyły jedynie tego, co - jeśli coś w ogóle - zaginie w przekładzie. Nie raz i nie dwa razy przecież zmuszeni byliśmy obniżyć oceny gier wywodzących się z konsol właśnie dlatego, że ich twórcy nie potrafili zrozumieć specyfiki naszej ulubionej platformy. W efekcie PC-towe klony wymagały sporej tolerancji na niskie rozdzielczości albo dla odmiany - czterech rąk do obsługi (a w każdej joypad). Problemy tego typu, o czym informujemy z prawdziwą przyjemnością, nie dotyczą jednak The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay w najmniejszym stopniu. To gra pecetowa tak bardzo, jak gdyby Starbreeze tworzyło ją z myślą właśnie o nas!



He spoke to me... About you, Riddick. But how do I know you are not a simple imposter?

Riddick nie boi się ciemności. To ciemność boi się jego.

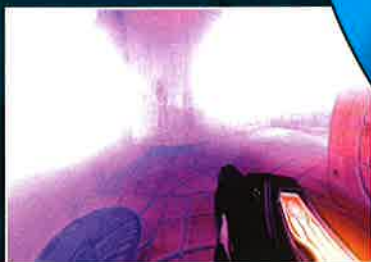
zdolności specjalne swego alter ego i czać się na strażników w mroku. Dzięki temu też CoR: EBB nie staje się po pewnym czasie, co stanowi pięte achillesową gatunku, monotonna i przewidywalna. W niej zawsze dzieje się coś nowego i na nowy sposób.

Bad boy od 18 lat

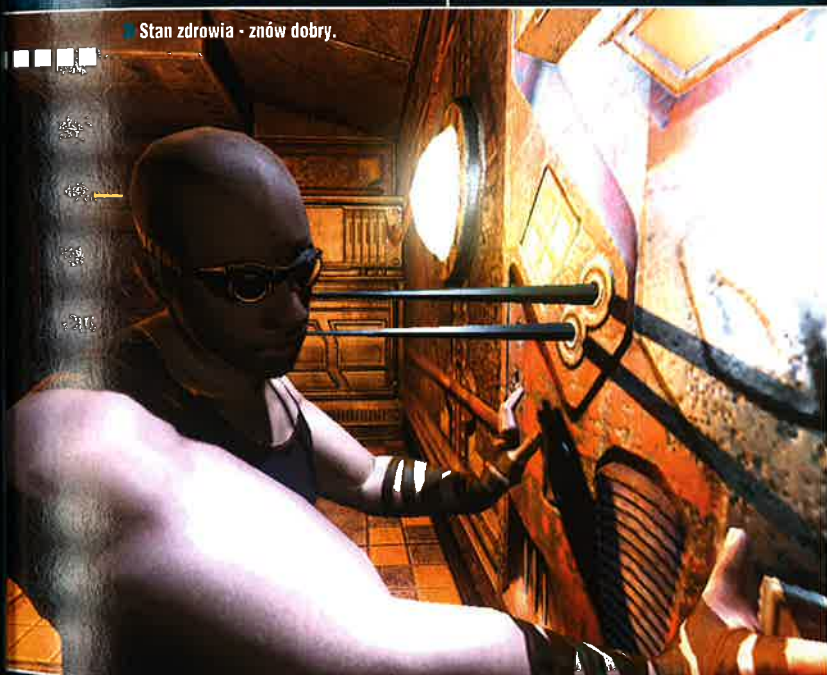
Bohaterem The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay jest Richard B. Riddick - klasyczny kinowy bad boy, niepokorny w stosunku do wszystkich, a bezwzględny i bezlitosny dla nieprzyjaciół. Stworzony został on na obraz i podobieństwo Riddicka filmowego - Vina Diesela. W tworzeniu gry aktywny udział brało Tigon Studios tego ostatniego, dzięki czemu nasze alter ego wyposażono nie tylko w twarz i figurę Diesela (a jest fudząco podobny), ale także głos i naturalnie - charakterystyczne dla tej postaci cięte, zjadliwe komentarze. Warto przy tym wspomnieć, że CoR:EBB jest grą dla dorosłych graczy - i jej brutalny i mroczny klimat przejawia się w dialogach, które nie stronią od ciężkiego słownictwa i obrazowych porównań. Naturalnie słowa nie są ostatecznym argumentem i częstokroć stano-

Hollywood w głośnikach

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay jest filmowa pod każdym względem. Jej powiązania z Hollywood widać najwyraźniej w liście plac. Prócz - co naturalnie, zwyczajny na współpracy Tigon Studios i Starbreeze Studios - Vina Diesela znajdziemy na niej nazwiska Cole'a Hausera, który w grze powraca do roli łowcy Johnsa z „Pitch Black”. Inne gwiazdy to min. falloutowy narrator i niedawny „Hellboy” Ron Perlman, który tu wcielił się w Jagera Vance'a, czy raper i gospodarz „MTV's Pump My Ride” - Xzibit, który tu występuje jako sadyistyczny szef strazy więziennej Abbott.



Stan zdrowia - znów dobry.



wią one jedynie wstęp do walk. I tu również musimy uczulić na brutalny charakter tytułu - niewiele jest przecież gier, w których możliwe jest zabijanie śrubokrętem!

Arsenał okrojony

Sensem The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, jak we wszystkich grach gatunku, jest walka. W przeciwieństwie jednak do innych first-person shooterów nie ogranicza się ona do biegania z bronią i eliminowania za jej pomocą kolejnych pojawiających się w polu widzenia. W istocie w Ucieczce z Butcher Bay arsenał broni rażącej na dystans jest nadspodziewanie ubogi - pistolet, strzelba, karabin maszynowy, minigun - w tym czasie także taser elektryczny - oraz dwukrotnie pancerze wyposażone w broń ciężką. Tak skromne zróżnicowanie broni zgodne jest z



realiami świata: broń palna w rękach więźniów oznacza przecież natychmiastową utratę kontroli nad więzieniem, więc broń strażników blokowana jest na poziomie DNA i próby jej wykorzystania przez niepowołanych kończą się porażeniem elektrycznym próbującego. Na nieszczęście sadyistycznych strażników Butcher Bay Riddick szybko znajdzie sposób, by dodać swoją próbkę DNA do puli upoważnionych. Co więcej - jak się po wielokroć okazuje w grze - **najszybszą bronią Riddicka jest... sam Riddick!**

Brutalnie i wręcz

Wspomnieliśmy już, że w Ucieczce z Butcher Bay Starbreeze Studios śmiało przekroczyło granice first-person shooterów, czerpiąc obficie z innych gatunków gier. Jednym z najjaszawszych przykładów innowacyjności jest **wprowadzenie całego systemu walki wręcz** - na pięści i z wykorzystaniem broni, w rodzaju improwizowanych ostrzy, śrubokrętów, pałek. W przeciwieństwie też do zwyczajowych roz-

Uszczegółowienie grafiki tej gry porównać można do tej z Deus Ex: Invisible War, a cieniowań - do DOOM-a 3.





Abbott/Xzibit i jego Peasemaker.

Świetny, nowatorski FPS. I równie dobra konwersja na PC!

wiązań walki nożem, system walki wręcz jest na tyle prosty, by walczyć mógł każdy, a zarazem na tyle kompleksowy, by ci z żyłką do beat'em up mogli nauczyć się w pełni wykorzystać potencjał Riddicka. Można m.in. stosować kombinacje ciosów w rodzaju „kontrowania” ataku przeciwnika - np. pochwylenia wymierzonej w niego broni, obrócenia jej w kierunku strażnika i wystrzelenia wprost w niego! Wiarygodne, na swój filmowy sposób, jest także przedstawienie walk - ciosy rzucają „głową” Riddicka, na twarzach przeciwników wyraźnie widoczne są urazy i krwiaki, a rozbryzgi krwi - nawet jeśli niezbyt, jeśli o ilość idzie, realistyczne, są widowiskowe i satysfakcjonujące.

Śmierć z ciemności

Al w The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay jest **rzeczywiście inteligentna**, a starcia są nadspodziewanie wymagające. Przeciwnicy wcale nie chcą ginąć (*Nie zasługują na śmierć! No dobrze, może zasługują. Ale i tak nie chcą umierać!*) - wycofują się, szukają osłony, potrafią - ostrzeżeni - nie tylko przykucnąć, ale i przetrząść się po ziemi (tę zdolność ma również Riddick). Wytrzymałość Riddicka zaś wcale nie jest duża i choć, jak w Halo, po chwili odpoczynku odporność odnawia się, to próby ataków frontalnych kończą się szybko i boleśnie. Stąd też znaczenie kolejnej z innowacji Ucieczki z Butcher Bay - **skradania się**.

Riddick nie boi się ciemności (przeciwnie - jak sam twierdzi - ciemność boi się jego). A że większość źródeł światła w grze można wyeliminować, możliwe jest niezauważone przemykanie obok strażników. Możliwa jest także egzekucja za pomocą 'stealth killów' - np. skrócenie karku, oraz 'drop killów', gdzie Riddick spada na przeciwnika, a nawet - jak w serii Thief czy Splinter Cell - ukrywanie ciała. Co przy tym ciekawe, lokalizowanie potencjalnych ofiar odbywa się wcale nie za pomocą latarki (na tę strażnicy reagują zwykle celną serią), lecz przy użyciu zdolności specjalnych Riddicka - słyszenia bicia serca okolicznych strażników oraz naturalnie jego 'shine vision', czyli widzenia w mroku.

Brak sztucznych barier

Mówiąc o skradaniu się i shine vision, nie sposób nie wspomnieć o **niezwykłych rozwiązaniach interfejsu**, które wspólnie z jakością oprawy audio-wizualnej tworzą z The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay grę tak niesamowicie wręcz wiarygodną. To dzięki temu, że nie próbuje niszczyć złudzenia „bycia tam”, Tutorial wpleciony jest w grę w sposób idealnie wpasowany w fabułę (jest przy tym dość zaskakujący), podobać się może także **filmowy sposób narracji**, w którym ekran tytułowy gry wcale nie pojawia się na samym jej początku.

Największe i najprawdziwsze uznanie jednak budzi całkowite wyeliminowanie stałego interfejsu! I tak wskaźnik stanu zdrowia - białe kwadraty, pojawiają się wyłącznie w sytuacjach stresogennych (wraz ze znakomitą, szybką i odpowiednio ciężką muzyką), ilość amunicji przedstawiona jest wyłącznie na wyświetlaczu broni, a celownik pośrodku ekranu to punkt promienia jej celownika laserowego! Dzięki temu żadna sztuczna bariera nie stoi pomiędzy graczem a światem gry!

Mistrzowska forma

Uszczegółowienie grafiki CoR:EfBB porównać można do tej z Deus Ex: Invisible War, a cieniować - do DOOM-a 3. Tekstury, choć na podziemny sposób brudne, są wyrażne, a znakomity bump-mapping (plus kilka innych zaawansowanych efektów graficznych) sprawia, że stają się plastyczne. Podobnie jest z postaciami ludzi, które - zwłaszcza Vin Diesel - zdają się żywe. Znakomite są także efekty świetlne. Starbreeze Studios nie bało się, jak id, wejrzeć w cienie i udostępniło latarki przy strzelbie i karabinie.



About the Commentary (0:32)
Lars Johansson, Producer, Game Designer





Zakończenie w wielkim stylu.

Autentycznie nadzwyczajne są również zmiany w widzeniu świata gry przez Riddicka - czy to wskutek przyjęcia pozycji kucznej (by się skradnąć), czy poprzez 'shine vision'. W tym pierwszym przypadku, by uniknąć niepotrzebnych dyskażników interfejsu, pole widzenia skracają się, a cała paleta barw przesuwa się w stronę zimnego niebieskiego. W przypadku drugim - charakterystycznym dla Riddicka widzeniu w „ultrafiolecie” - wzmocnieniu ulegają najdrobniejsze źródła światła (kosztem oślepienia przez te naturalne), a krawędzie obrazu załamują się. Niestety, graficzny rozmach ma swoją cenę. Na 1024 x 768, cieniami 2.0 i filtrowaniem anizotropicznym x8 (maksimum) gra przedstawiać być płynna nawet na 2,8 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT.

Pecetowa do końca

Wspomnieliśmy już we wstępie, że w The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay nie ma śladu konsolowego pochodzenia. Że gra się tak, jakby od samego początku tworzoną była z myślą o PC. Sterowanie - w wersji Xbox idealnie dopasowane do pada - na pecetach sprawia wrażenie konstruowanego od podstaw na klawiaturę i mysz. Przyznam, że jeszcze przed premierą PC miałem obawy, czy twórcom uda się np. stworzyć intuicyjny, a zarazem przekonujący system walki wręcz. Okazało się, że uczynili to w sposób niebudzący najmniejszych zastrzeżeń - prosty, a zarazem satysfakcjonujący. Lewy klawisz myszy odpowiada za cios, prawy - za blok, a różnicowanie ciosów osiągamy poprzez jednoczesne wciskanie klawiszy ruchu.

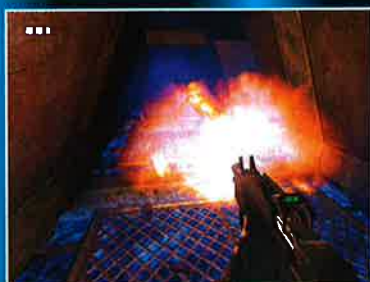
Nowością w wersji PC są także funkcje quick-save i quick-load (te jednak, dzięki odpowiedniemu rozniżeniu punktu zapisu gry, są skonstruowane tak, że z wyjątkiem kopalni są praktycznie zbędne). Pojawiły się także elementy zupełnie nowe - poziom ze średnim pancerzem bojowym wkomponowany w grę (w ten sposób Starbreeze odpowiedziało na zarzuty, że najlepsze pozostawili na sam koniec). Możliwa jest też wreszcie, po jednorazowym ukończeniu gry, gra z komentarzami twórców - funkcją podobną do tej znanej z filmów DVD. Dzięki nim dowiemy się m.in., skąd dziwaczny na pierwszy rzut oka pomysł z pudełkami papierosów rozrzuconymi po świecie gry, odblokowującymi dostęp do materiałów dodatkowych - szkiców i zwiastunów, a nawet wersji elektronicznej powieści „Kroniki Riddicka”.

Najlepsza z najlepszych!

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay była - dla mnie osobiście - jedną z najmilszych niespodzianek roku 2004. Stanowi nie tylko dowód na to, że gry filmowe nie tylko nie muszą przypominać twórców pokroju Catwoman, ale są w stanie być lepsze niż ich filmowe pierwowzory!

Poszukiwany żywy lub martwy

Richard B. Riddick - wielokrotny morderca i notoryczny zbieg. Widziany po raz pierwszy w 1999 w „Pitch Black”. Niedawno - w ubiegłym roku - dał się zidentyfikować jako główną postać „Chronicles of Riddick”. Nadzwyczaj skuteczny w walce wręcz - znane są przypadki, gdy wychodził cało ze starcia z czterema uzbrojonymi strażnikami. W przypadku zlokalizowania próby samodzielnego pochwycenia są wysoce niewskazane. Zamiast tego zaleca się poinformowanie przedstawicieli władz. Nagroda - której aktualna wartość dostępna jest w każdym biurowie informacyjnym - zostanie wypłacona po zweryfikowaniu wartości samej informacji.



Ucieczka z Butcher Bay usatysfakcjonowała mnie jako first-person shooter bardziej, niż uczynił to DOOM 3, który szybko stał się przewidywalny i monotonny. Urzekły mnie jej rozwiązania nowatorskie, jak skradanie się i 'stealth kille' czy brak interfejsu. Zachwycił mnie także jej iście filmowy rozmach. Nie jest to być może gra długa (ok. 15 godzin, brak w niej także trybu multiplayer), ale bardzo satysfakcjonująca, nie nuży (z małym wyjątkiem dolnych kopalni, to jednak przez reszpondujących się przeciwników), a dbałość o szczegóły może tylko zachwycać. (Każdy z NPC-ów ma własny głos i wiarygodną osobowość, a pociski trafiające w metal pozostawiają w nim stygnące powoli przestrzeliny). Nie pozostaje mi więc nic innego, jak polecić ją gorąco i... czekać na następną grę serii. [COA]



WERDYKT

- + autentycznie nowatorski FPS!
- + klimatyczny
- + uzupełnia się z filmem
- + świetna konwersja
- + znakomita oprawa audio-wizualna
- systemowość
- „polysk”

CORMAC | PORZĄDNA GIERKA!

TEAM ACTION

SHREK 2

Doczekaliśmy się porządnej pecetowej gry z ogrem i spółką w roli głównej. Właściwie to nie do końca pecetowej, bo Shrek 2 Team Action to konwersja udanego konsolowego tytułu Shrek 2: The Game. Nie łączcie tej gry z nędzną zręcznościówką, którą recenzowałem w numerze 8/2004. Shrek Team Action to gra momentami wręcz doskonała. Niestety tylko przez pierwszych 5 godzin, bo potem... się kończy.

Shrek 2 TA

to drużynowa zręcznościówka. Brzmi intrygująco, ale co to - do licha - oznacza? Ano, znaczy to tyle, że sterować będziemy nie jedną postacią, jak w klasycznych platformerach, tylko wesołą gromadką w liczbie sztuk cztery. Oczywiście każde z indywidualów posiada charakterystyczne dla siebie i niepowtarzalne umiejętności specjalne - inaczej bieganie w stadzie nie miałoby większego sensu. Zdolności te będą często przydatne, niekiedy zaś wręcz niezbędne do ukończenia etapu.

nawet mocarnym łapskom Shreka i urokowi Fiony, a w ich okolicy nie znajdziemy dźwigni. Wtedy do akcji wkracza Osiół i jego potężne kopnięcie. Podobnie jak Shrek, umie on też wykonać specjalny atak, który na jakiś czas ogłusza nieprzyjaciół. Jeśli natomiast do otwarcia bramy niezbędne jest uderzenie w tarczę, która znajduje się na pierwszy rzut oka poza zasięgiem, przydatny okazuje się Ciastek i jego łaseczka-cukierek (nie, nie mam tu na myśli Natalie Portman) :), którą potrafi rzucać. Oprócz tego mały piernik skacze wyżej niż większość ferajny i ma w zanadrzu smakowite ciastka (jeśli je sobie znajdzie), które może podrzucić w dowolne miejsce, zwabiając tam przeciwników (np. w pułapkę bądź po to, by usunęli się z przejścia).

Nie mogło zabraknąć ulubieńca damskiej części widowni filmu, czyli Kota w Butach. Delikwent macha szpadą, fika koziołki i umie chodzić po li-nach, co jest najcenniejszą z jego umiejętności, bo czasem stwarza jedyną możliwość dotarcia do dźwigni bądź bonu-sów.

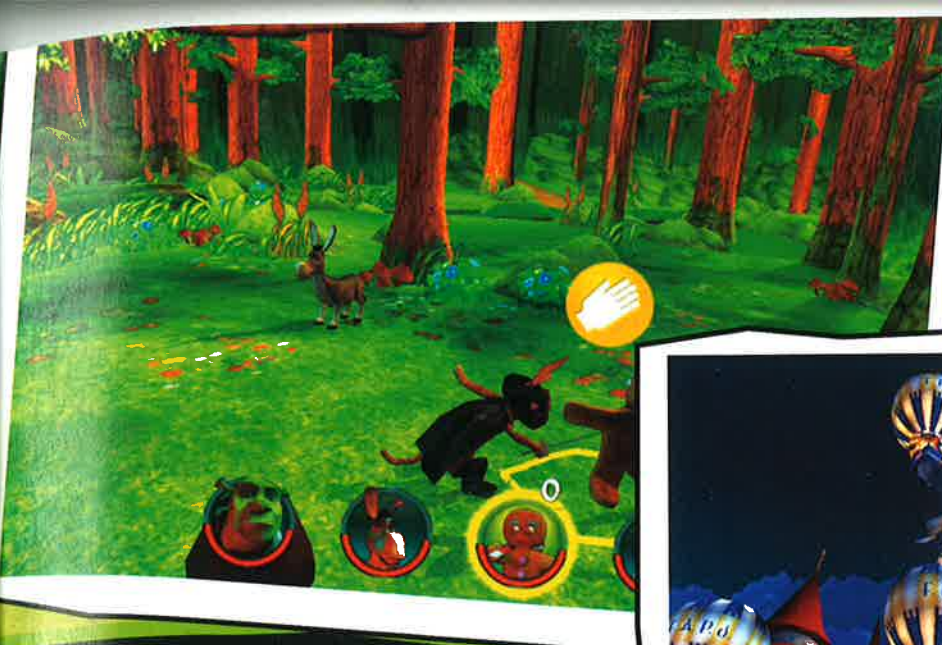
In pluribus unum

Nasza drużyna to prawdziwa zbieranina baśniowych dziwactw i naukowych anomalii. Znajdą się w jej składzie zarówno pierwszoplanowi bohaterowie filmu, jak i postacie, które pełniły w nim role statystów. Jest oczywiście zielona para w postaci Shreka i Fiony. Ogr przyda się, gdy trzeba będzie przenosić przedmioty, rzucać beczkami i posłać kogoś w powietrze za pomocą odskoczni (zwanej fachowo huśtawką równoważną). Fiona pokazała już w filmie powinowactwo z Neo, w grze potwierdza zaś to dalekie pokrewieństwo - prócz efektownego kopania przeciwników umie również spowolnić czas. Tak, tak, nie zdziwię się, gdy wkrótce zobaczę bullet time w Chessmasterze.

Podczas wędrówek po baśniowej krainie natrafimy czasem na wrota, które oprą się

Tyle, jeśli chodzi o filmowe gwiazdy. Reszta członków drużyny tylko mignęła na ekranie, co nie znaczy, że również w grze robi tylko to. Taki Wilk z bajki o trzech świnkach (tak, ten w babcińych gaciach) umie na przykład nadąć się i dmuchnąć tak, że przeciwnicy fruwać jak szmaciane lalki, a wielkie kamienne kule toczą się w żądanym kierunku. Czerwony Kapturek potrafi razić przeciwników z dystansu, w tym zgniłymi jabłkami (o ile je posiada). Wróżka (ale nie chrzestna, jeno zwykły model „Dzwoneczek”) z kolei może sprawić, że wskazany obiekt zacznie unosić się nad ziemią.

Skład naszej drużyny jest zmienny. Jej członkowie z etapu na etap odchodzą i przychodzą tak, by mniej więcej pasowała ona do filmowej fabuły i zawsze liczyła cztery postacie, między którymi możemy się dowolnie przełączać. Członkowie bandy kierowani aktualnie przez komputer podążają za postacią sterowaną przez gracza i wspierają ją w walce.



Bajkowa grywalność

Fabula, a więc i etapy, nawiązują do filmu. Wydarzenia ze srebrnego ekranu jednak pełnią tylko funkcję „punktów kontrolnych”, bo już to, co dzieje się pomiędzy nimi, przedstawione zostało w sposób alternatywny w stosunku do filmu. Zaczynamy więc przygodę na bagnie Shreka, odbędziemy podróż do Złotogrodu, zwinimy się z Kotem w Butach, ruszymy w poszukiwaniu magicznego napoju i tak dalej aż do obowiązkowego szczęśliwego zakończenia.

Etapy skonstruowano bardzo fajnie i pomyslowo, tak by gra nie sprowadzała się tylko do skakania i tłuczenia przeciwników. Te dwie czynności wykonywać będziemy oczywiście często, jednak prócz nich czekają nas także zadania specjalne, które nadają grze sporo uroku i znacząco pompują jej grywalność. Są to często minigierki, z których część wymaga odpowiednio szybkiego i dokładnego wskazywania właściwych przycisków, inne polegają na wytłuczeniu napływających falami przeciwników, jeszcze inne na złapaniu uciekających obiektów. Przy wszystkich bawilem się dosko-

monety oraz różnorakie bonusy, skakać, otwierać wrota itp. Zebrane monety wydawać możemy w napotkanych sklepach na różnego rodzaju power-upy. Shrek 2 Team Action to wielki, nieustający festyn grywalności.

Widoki jak z bajki

Oprawa gry, choć pierwotnie stworzona z myślą o konsolach, została nieco na potrzeby wersji pecetowej podrasowana. Możemy wybrać rozdzielczość do 1280 x 1024 i zażyczyć sobie anti-aliasing. Wprawdzie nadal nie jest to Warrior Within, ale nie zmienia to faktu, że Shrek 2 Team Action cieszy oczy. Ekran mieni się kolorami, tła są bardzo efektowne, a i postaciom oraz ich animacjom nie można wiele zarzucić. Nie zauważyłem też, by kamera miała w zwyczajny płatać jakieś figle. Oprawa jest jednym ze składników programu, dzięki któremu aż kipi on bajkowym klimatem. Jednym słowem, graficy odwalili kawał świetnej roboty.

Shrek Team Action to gra momentami wręcz doskonała. Niestety tylko przez pierwsze 5 godzin, bo potem... się kończy.

nałe. Osobną kategorią są minietapy nazwane Hero Time, w których zrezygnowano z drużyny, stawiając konkretny cel przed jednym z bohaterów. Minietapy te mogą mieć formę klasycznych platformówek lub inną, np. przedstawionego w konwencji TPP lotu smoczycą przez pełen monet i przeszkód kanion.

Etapy główne, czyli te, w których mamy do dyspozycji całą drużynę, również pełne są atrakcji. Będziemy w nich walczyć, zbierać

Muzyka utrzymana została w filmowym stylu, wykorzystano zresztą motywy z oryginalnej ścieżki dźwiękowej. Głosy postaci, ich zabawne komentarze oraz efekty dźwiękowe również zasługują na wysoką ocenę.

Życie to nie bajka – musieli coś spać

Jak już wspomniałem we wstępie, gra jest krótka i do tego na tyle prosta, by spokojnie i bezstresowo sobie przez nią przejść w ciągu dwóch wieczorów. Albo i jednego – w końcu



to tylko jakieś 5 godzin (mniej więcej tyle zajęło mi ukończenie gry z zaliczeniem 88% zadań – na niektórych planszach nie zebrałem wszystkich bonusów). Stopień trudności (jego regulacji brak) ewidentnie dostosowany został do najmłodszych graczy, podobnie jak miało to miejsce w poprzedniej pecetowej „filmówce” z ogrem w roli głównej.

Jeśli ktoś szuka w grze wyzwania i lubi próbować aż do skutku, na Shreku srodze się zawiedzie, bo umiera się tu bardzo rzadko. Na dobrą sprawę jest to jedyne, co mam tej grze do zarzucenia. Szkoda tylko, że wada ta jest tak dotkliwa. Nie łagodzą jej zbytnio etapy dodatkowe odblokowywane po ukończeniu gry. Nie są one niestety w stanie przykuć do monitora na dłużej, bo raz, że są nieskomplikowane (zbieranie monet na czas utrudnione przez „okoliczności przyrody”) i proste, a dwa, że w porównaniu z daniem głównym sprawiają wrażenie zwykłych popluczyn.

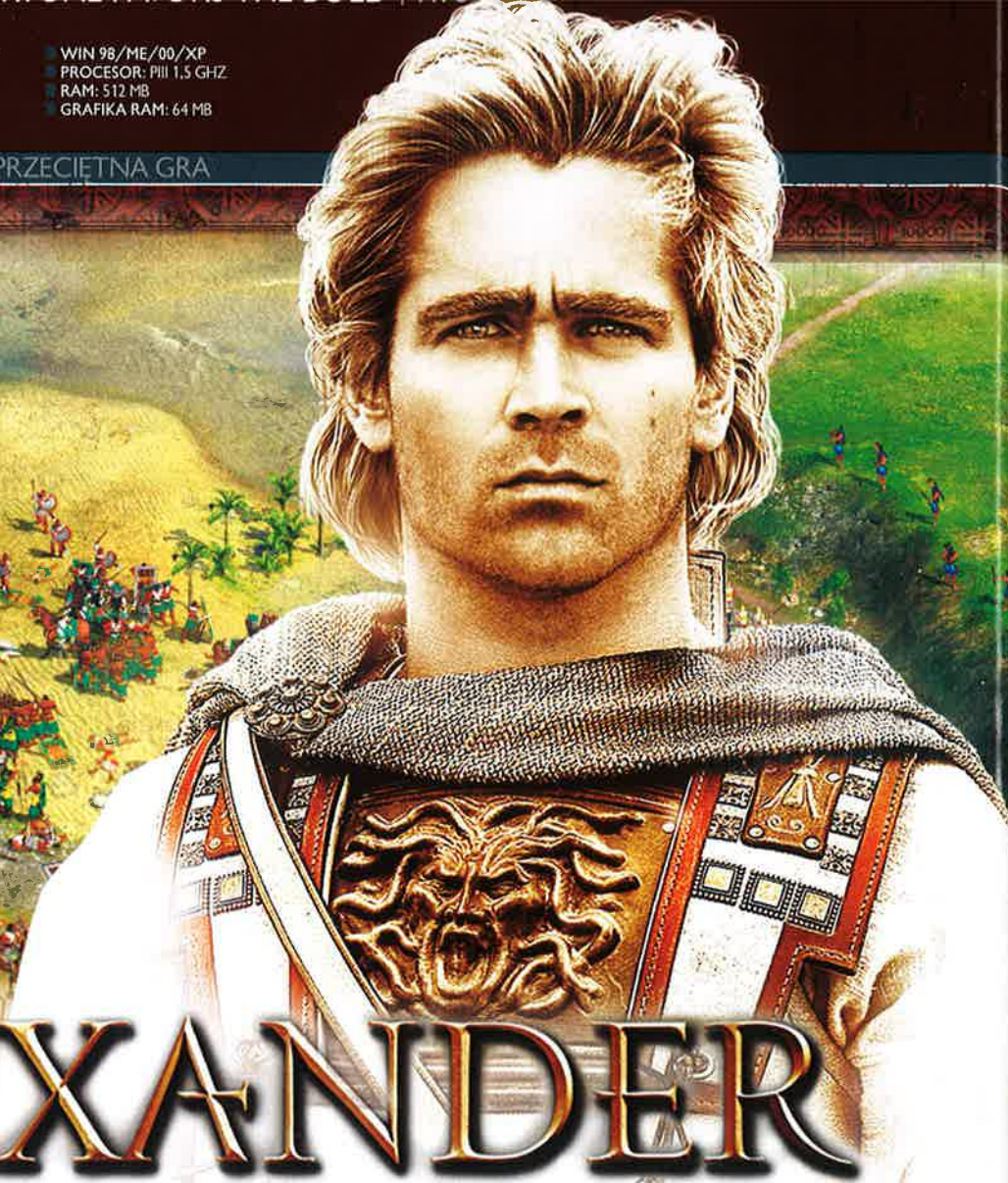
...i żyli w sumie całkiem nieźle i szczęśliwie

To, jak oceni się ten tytuł, zależy właściwie od nastawienia do życia i tego, czy szklanka jest dla nas do połowy pełna, czy też do połowy pusta. Malkontenci mają solidny argument (zwłaszcza przy sugerowanej cenie 89 zł) – gra jest o wiele za prosta i o wiele za krótka. Z drugiej strony, te 5 godzin grania napakowane jest po brzegi atrakcjami, grywalnością i humorem (ach, te fantastyczne Trzy Świnki mówiące z niemieckim akcentem „Will you help uz, ja?”).

Myszę, że gra bardzo wiele zyska na polonizacji, o ile usłyszymy głosy znane z polskiej wersji filmu (te z wersji angielskiej niestety nie są oryginalne). Mam nadzieję, że już wkrótce dostanę do obejrzenia Team Action PL (i powiem szczerze, że z ogromną przyjemnością przejdę grę po raz drugi). Z całą pewnością tytuł ten przypadnie do gustu dzieciom. Myszę jednak, że i dla starszych graczy spotkanie z ogrem będzie wielką frajdą. [CDA]



PEPIN KROOTKI | WIELKI WÓDZ, PRZECIĘTNA GRA



ALEXANDER

Alexander der Grosse, Alexander the Great, Alexandre le Grand, Alessandro Magno... czas mija, a jego imię wciąż znane jest jak świat długi i szeroki. Natomiast tych, którzy próbowali kwestionować chwałę i dokonania Macedończyka, nikt nie pamięta, choć było ich sporo. Legenda nie przemija... Ciekaw tylko jestem, co młody wódz powiedziałaby pod Gaugamelą wiedząc, że jego wiktoria po ponad dwóch tysiącach lat stanie się przyczynkiem do wydawania marnych gier.



Na początku małe sprostowanie. Gra Alexander: Fortune Favors the Bold zdaje się opiewać nie przygody wielkiego Macedończyka, lecz najnowszy film Olivera Stone'a o tychże perypetiach opowiadający. Począwszy od intro bombardowani jesteśmy wyjętymi z filmu (bądź nakręconymi przy okazji) ujęciami, oglądamy zwiastun superprodukcji oraz króciutki wywiad z Vangelisem, któremu zawdzięczamy soundtrack.

Oficjalne „błogosławieństwo” w formie praw autorskich do kinowych motywów nie oznacza bynajmniej, że motywy te są nadużywane. Wręcz przeciwnie, wszelkie obrazki okraszające menu tudzież umilające wczytywanie się gry zostały „ręcznie” wymalowane, chociaż spodziewalibyśmy się w ich miejscu kadrów z filmu. Powstaje wrażenie, jakby Alexander FFtB powstawał przez długi czas jako zupełnie niezależna produkcja i dopiero w ostatniej chwili dorzucono do niej cały hollywoodzki blitr.

Zdaje się również, że wiązało się to z narzuceniem programistom niezłego tempa, by zdążyli jeszcze przed premierą na dużym ekranie. Jednak „co nagle, to po diable” i po drodze popełniono krocie różnorakich niedociągnięć i baboli. Dziwne, skoro wsparto się na sprawdzonym

engine'ie znanym z Kozaków i Conquest of the New World, które to gry zebrały nader pochlebne recenzje.

Aleksander Biegany

Obrazowo rzecz ujmując, RTS-y dzielą się na „biegane” i „budowlane” (np. Settlers, Knights and Marchants). Alexander FFtB należy raczej do tej pierwszej kategorii. Nasz heros ze swoją drużyną łączy po mapie w tę i z powrotem i wykonują określone zadania, wyrzynając po drodze wraże regimenty. Zważywszy, że odległości są spore, minuty płyną na obserwacji grubej, rozciągniętej kolumny wojsk pełzającej leniwie po minimapie niczym nażarty robal. Kiedy indziej szukanie chętnych do bitki mamy z głowy, bo szeregi kandydatów rozciągają się od lewej do prawej krawędzi mapy, a w głębi aż po horyzont.

Aleksander Budowniczy

Rozbudowa własnego sióła, nawet gdy takie występuje, została znacznie uproszczona. Jedyne zmartwienie to aż nazbyt podobne do siebie modele budynków. Górny limit gęb do wyżywienia ustawiono dość wysoko, dzięki czemu możemy skoncentrować się na jak najszybszym werbunku rekruta, bez strachu o wikt i opierunek. Świeże mięso armatnie (choć tu raczej należałoby mówić „katapulticie”?) opuszcza koszary w impo-

NA SREBRNYM KRAŻKU

Jeśli po wyjściu z kina będziecie mieli ochotę raz jeszcze posłuchać skomponowanej przez Vangelisa muzyki (tym razem bez jęków krojących na plasterki wojowników w tle), polecam soundtrack. Płyta zawiera osiemnaście utworów, które płynnie przechodzą jeden w drugi tworząc harmonijną całość (odsłuchując po kolei, trudno wychwycić przejścia). Słuchając rytmicznego,

chóralnego utworu nr 3 (Titans), mamy wrażenie, że skądś już to znamy. Konkretniej zaś przypominamy sobie pamiętne murmurando z „1492 Conquest of Paradise”. Halaśliwe bitewne tracki przeplatają się z subtelnymi, refleksyjnymi melodiami (Roxane's Veil). Muzyka winna się spodobać, no, chyba że kogoś zraża nieznosnie pompacyjna maniera Vangelisa.

nującym tempie. Nikt tu się nie rozdrabnia i są tylko dwie możliwości: produkcja wstrzymana oraz produkcja w nieskończoność. A to się przydaje, bo wcześniej czy później wszystko kończy się niespotykaną jatką – gra skupia się bowiem prawie wyłącznie na batalistycznych wątkach kariery Macedończyka. A przecież nasz bohater był również wielkim budowniczym (nie bez kozery jedno ze słynniejszych miast w Egipcie nazywa się do dziś Aleksandrią), natchnionym wizją stworzenia imperium światowego. Z drugiej zaś strony, czy był sens tworzenia rozbudowanego świata gry na miarę drugiego Rzymu, zwłaszcza że gra musiałaby wtedy konkurować z niemal doskonałym rywalem?

Aleksander Piękny

Z lekka cukierkowa grafika nie wznosi się może na wyżyny, ale dostarcza pozytywnych wrażeń estetycznych. Dwuwymiarowe jednostki całkiem udanie pożeniono tu z trójwymiarową mapą. Całość można oglądać w dwóch widokach: standardowym oraz szczególnie wskazanych przy większych bitwach ujęciu z lotu ptaka. Nie radzę natomiast robić zbliżenia, gdyż będący zwykłymi sprite'ami wojownicy przemieniają się wtedy w rozmazane kleksy. Lepiej już spoziierać na nich z dala, tym bardziej że wtedy ich ruchy animowane są całkiem naturalnie. Interesującym rozwiązaniem jest snop „boskiego” światła spływający na herosów z przestworzy, wyróżniający ich w gromadzie zwykłych śmiertelników, wzniciających obficie kurzawę. Paradoksalnie w całej oprawie najzamienniejszy wypada... woda (wszak rzecz jest o wyczynach Aleksandra, nie Nelsona). W jej lustrze dostrzemy płynące po niebospłonie obłoki – majstersztyk. Ujęci tym widokiem galernicy nie chcą zapewne kłaść toni dotknięciem wiosła i fuserują robotę, wymachując drzewcami w powietrzu, a okręty mimo to sprawnie posuwają się naprzód. Oj, dziwy, dziwy! Powiadam wam!

Knieja pełna jest dzikiego zwierza, który chyba po raz pierwszy widzi ludzi, bo nie umyka, nawet gdy ci tuż obok wyrzynają się tysiącami. Zaskakujące są zrazu znikające w okamgnieniu ciała poległych. Można się tylko domyślać, czy od razu wędrują w zaświaty, czy też pośród ogólnej siekaniny są rozrąbani na kawałeczki i wdeptywani w ziemię.

Aleksander Dowódca

Czasem zdarza się, że choć gra jest audio-wizualnym brzydkim kaczątkiem, oferuje isticie napoleońskie atrakcje strategiczne. Z Alexandrem jest wręcz odwrotnie. Możemy co prawda nakazać naszym liniom uformowanie jednego z trzech szyków: defensywnego, standardowego oraz ofensywnego, a także ustawić zwartą bądź luźną formację. To wszystko zdaje się tak dla picu, bo w rzeczy samej nie ma najmniejszego znaczenia, czy zaatakujemy frontalnie, od tyłu, wszem i wobec czy z zaskoczenia. Tak jak w setkach innych RTS-ów, czynniki te uznano za bagaż, który mógłby przeciążyć szare komórki potencjalnego konsumenta.

Zachowanie naszego adwersarza oparto głównie na skryptach. Gdy więc obejdziemy

całą armią rozciągniętą w linię szyki nieprzyjaciela i znajdziemy się na jego flance, krzemowy dowódca nie wpadnie na pomysł przegrupowania oddziałów wobec tak oczywistego zagrożenia.

Tu na dobrą sprawę do zwycięstwa potrzebny jest tylko wydany w odpowiednim momencie rozkaz „wperiooooo” (tyle, że po starogrecku). Jeśli tylko wcześniej skoncentrowaliśmy oddziały na wąskim odcinku, nasi – dysponując miejscową przewagą liczebną – na bank przedrą się

Aleksander pewnie i był wielki, ale za to gra o nim jest na wskroś przeciętna.

przez szyki nieprzyjaciela, po chwili zaś wszyscy walczący zbiją się w jedną wielką różnobarwną „kupę”, i tyle. (Czyli – kupą.)

Wszelkie wyszukane manewry spalają na panewce, bo gdy żołnierze zbliżają się do wroga, łamią szyk i formacja się rozsypuje. Potem błędne algorytmy umożliwiają postaciom niemożliwe stłoczenie się w wycinku przestrzeni – kilkudziesięciu wojów na metr kwadratowy, zagęszczenie materii większe niż w jądrze pulsaru albo miejskim autobusie! Ze świecą szukać tu jakiegokolwiek strategicznej ekwilibrystyki. Przecież kawaleria nie może nawet porządnie zaszarżować, co czyni z niej oddział jak każdy inny, tyle że odrobinę bardziej mobilny.

Bogiem wojny jest tu piechota, bo jednostki miotające cechuje zatrzważająco niska skutecz-

ność. Mimo to są one niezastąpione, gdyż bez nich nie podpalimy i nie zburzymy nieprzyjacielskich budynków. O ile jest to dość zrozumiałe w przypadku umocnionych koszar, o tyle dość frustrujące, gdy w grę wchodzi liche namioty. Fatalnie dla Aleksandra wypada próba zweryfikowania jego legendarnej odwagi. Przywódca czasami za nic nie chce ruszyć z miejsca, mimo że uporczywie i stanowczo wydajemy mu rozkaz do ataku. Problem ten dotyczy zresztą wszystkich herosów.

Aleksander Papathanassiou

Kiedy uruchomiłem grę po raz pierwszy, olśniła mnie przygrywająca w menu muzyka. Ach, gdyby Rzym miał taką... ale jak utwór tytułowy z „Rzymu” mógłby konkurować z



melodią skomponowaną przez samego Vangelisa!

Po nim do studia weszli dźwiękowcy i pokpili sprawę. Odgłosy bitwy, czyli jednostajny szcęk oręża z domieszką bliżej niezdefiniowanych chrząknięć i charknięć, to zdecydowanie najłabszy punkt całej imprezy.

Aleksander Średni

Aleksander pewnie i był wielki, ale za to gra o nim jest na wskroś przeciętna. Jako całość po prostu nie robi wrażenia, wieje nudą i przede wszystkim nie zmusza do kombinowania. Nie zrealizowano nawet planu minimum. Mimo liczebnego rozmachu, bitwy wcale nie są efektowne, a czego powinniśmy oczekiwać od gry o Aleksandrze, jeśli nie wgniatających w fotel bitew?!? [CBA]

5+

GRYwalność 5
WIDEO 7
AUDIO 5

WERDYKT

+ ładny teren
+ utwór Vangelisa
+ łatwa, lekka...

- ...ale czy przyjemna?
- miakkość i powierzchowność strategii
- nudna
- odgłosy
- AI

QN'IK | MAŁYSZ W PIERWSZEJ TRÓJCE! :)

TURNIEJ TRZECH GIER

Niemcy, Polska czy Finlandia - który z krajów zwycięży w pojedynku na najlepszą grę o skokach narciarskich? Zaraz się przekonamy!

DELUXE SKI JUMPING 3

DSJ3 to godny następca znanego prawie wszystkim poprzednika. Od momentu zapowiedzi (CDA 08/2004) praktycznie nic się nie zmieniło. Gdy wyszła wersja demo (w postaci shareware - wszystkie potrzebne do gry pliki są już w demie, można je odblokować po wpisaniu kodu), a wraz z nią pełna, doznałem uczucia lekko rozczarowującego deja vu. Niby wszystko jest tak, jak się spodziewałem, ale nie ma również niczego więcej. Gra Jussiego Koskeli to wciąż kwintesencja radości ze skakania i obserwowania wyników - ale poza tym niewiele więcej.

Do wyboru mamy trzy tryby - trening, mistrzostwa świata i mistrzostwa drużynowe. W każdym przypadku musimy sami wprowadzić dane zawodników (jeśli mają być kontrolowani przez komputer; należy ustalić też ich umiejętności), co z jednej strony, jest uciążliwe, z drugiej zaś, pozwala mieć same prawdziwe nazwiska w grze, o ile komuś się chce je wkłapywać. Wciąż nie ma żadnych statystyk i wyszczególnionych umiejętności. Zawodnicy zawsze na wejściu dysponują tymi samymi możliwościami i tylko od techniki wybicia, lotu oraz lądowania zależy ich miejsce na podium lub liście najlepszych skoczków świata.

Skakać można tylko w 16 miejscach, co jest największą wadą gry. W DSJ2 liczba ta była dwukrotnie wyższa. (Przy okazji: Jussi zdecydował, że skocznie będą oznaczane HS, wysokością skoczni, a nie, jak to było do tej pory, punktem K. Przez to niektórzy mogą się zdziwić, że podana przez grę liczba wydaje się nieosią-

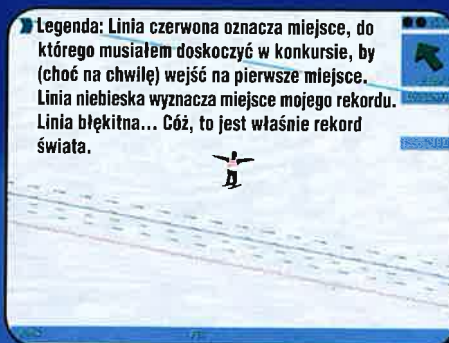
PRODUCENT: MEDIAMOND
DYSTRYBUTOR: MEDIAMOND
CENA: 10 EURO
WWW.MEDIAMOND.FI

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 450 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 8 MB

strzostw, nie ratuje tu możliwość rozegrania serii kwalifikacyjnej.

Czy wygrasz, czy skończysz na ostatnim miejscu - żadnych fajerwerków, gratulacji ani niczego spektakularnego nie będzie. Dla naprawdę ambitnych pozostają pojedynki sieciowe, w skali globalnej (no, to lekka przesada. DSJ-a kupują głównie Europejczycy). Za pomocą jednego przycisku można pobrać najlepsze wyniki z serwera, po czym natychmiast popaść w kompleksy... Na pocieszenie powiedzieć można, że tabela najlepszych opanowana jest przez Polaka (Romana Karwata), który ma rekordy (w chwili pisania tekstu) na WSZYSTKICH skoczniach. Bravo!

Do DSJ-a naprawdę jednak przyciąga jego wciąż ogromna grywalność. Mechanika skoku jest idealna i bardzo prosta. Gracz nie musi patrzeć na kilka statystyk czy zajmować się niepotrzebnymi pierdołami. Musi tylko w odpowiednim momencie wyjść z progu, po czym utrzymać odpowiednią sylwetkę w locie i wylądować telemarkiem. Wszystko to za pomocą myszy. Mam jednak pewne opory w poleceniu gry tym, którzy mają pełną wersję DSJ2. Poza trzecim wymiarem (czyli różnymi kamerami) najnowsza część nic nowego nie wnosi. DSJ3 jest grą stworzoną do grania w kilka osób przy jednym komputerze.



DSJ 3 to wciąż kwintesencja radości ze skakania i obserwowania wyników - ale poza tym niewiele więcej.

galna.) Skocznie są co prawda wystarczająco zróżnicowane, wymagają wielokrotnej zmiany taktyki, jednak świadomość zubożenia gry pozostawia dyskomfort. Teraz potrzeba tylko kilku minut na przejście całych mi-



W sumie grafikę można by było uznać za fotorealistyczną... Gdyby gra się nazywała LEGO Deluxe Ski Jumping. :)

6

GRYWALNOŚĆ 7
WYGLĄD 2
KŁÓD 2

WERDYKT

- czysta radość z grania
- brak komplikacji
- zintegrowany światowy ranking
- tylko 16 skoczni
- mało zmian
- grafika

Oprawa graficzna jest olśniewająca, do tego dochodzi masa opcji i nowatorskich rozwiązań.

► PRODUCENT: 49 GAMES
► DYSTRYBUTOR: RTL
► CENA: 30 EURO
► WWW.SKISPRINGEN2005.DE

► WIN 98/ME/00/XP
► PROCESOR: PIII 700 MHZ
► RAM: 256 MB
► GRAFIKA RAM: 32 MB



RTL SKISPRINGEN 2005

Skispringen to całkowite przeciwieństwo DSJ-a. Oprawa graficzna jest (także przez kontrast z DSJ) wręcz olśniewająca, turnieje zrealizowane z epickim wręcz rozmachem. Praktycznie nie sposób odróżnić ich od prawdziwych transmisji telewizyjnych (no, może tylko komentarz powtarza się częściej niż w TVP gdyż składa się z 800 kwestii). Udźwiękowanie i warstwa wideo to nie wszystko. Do tego dochodzi masa opcji i nowatorskich rozwiązań.

Skocznia jest aż 39, z czego sześć igielitowych (letnich), co jest wynikiem bardzo dobrym (choć w tym zestawieniu - nie najlepszym). Same obiekty autorzy postarali się odwzorować jak najlepiej, choć w niektórych przypadkach rzeczywistość (Zakopane!) nie wyglądała najlepiej - dlatego też została lekko poprawiona. Nikt chyba jednak tego nie będzie miał za złe niemieckiej ekipie?

Poza samym skakaniem gracz może zająć się - o ile chce - całą karierą skoczka. Zalecane jest stworzenie sobie nowej postaci, która początkowo będzie juniorem - mistrzostwa wtedy są stosunkowo najłatwiejsze. Rola gracza nie ogranicza się w trybie kariery do wciskania w odpowiednim momencie klawiszy. Przed wyjściem na skocznnię wykonuje on jeszcze szereg czynności, o których przeciętny widz nie ma pojęcia. Oprócz typowych zakupów nowych elementów odzienia i sprzętu (również charakteryzującego się współczesnymi przedłużającymi lot) do gracza należy również trenowanie swojego zawodnika i woskowanie nart.

W tym drugim przypadku można to robić ręcznie albo zdać się na specjalistę. Tego wymaga się przed każdym konkursem. Gracz ma do dyspozycji kilku różniących się podejściem do pracy, umiejętnościami, no i oczywiście wymaganą gażą. Z trenerem sprawa jest nieco łatwiejsza. Można w ogóle z niego zrezygnować, ale wtedy ćwiczenia będą bardzo nieefektywne. Gracz sam ustala, na jakie charakterystyki chce poświęcić najwięcej czasu - do wyboru ma siłę wybiecia, kondycję, motywację oraz dopracowywanie BMI (Bio Mass Index - czyli mówiąc po ludzku, odchudzanie).



► Grafika jest momentami olśniewająca. Czasem nawet dosłownie.

Widoków przed zawodami nie powstałaby się firma Electronic Arts. O dziwo - wymagania gry wcale nie są wysokie.



kilkaset pytań. Przypomina on bardzo „Milionerów” i rzeczywiście - jeśli zostaniemy zaproszeni do niego w trybie kariery, zwycięstwo zasili nam budżet.

Wszystko to jednak dodatki do samych skoków. Te, poza oczywiście znakomitą oprawą, są znacznie mniej przyjemne niż w DSJ, co akurat jest normą dla obu serii. Mechanika się nie zmienia - podczas zjazdu dbamy o trzymanie się skoczka pionu, po wybieciu o odpowiednią sylwetkę, no i lądowanie telemarkiem, najlepiej daleko za linią K. Niby rzecz wygląda tak samo jak w DSJ, ale różnica siedzi gdzie indziej. U konkurencji z Mediamond (która to firma zatrudnia pewnie tylko jednego pracownika i jest nim Jussi Koskela, jej założyciel) przez cały czas obserwujemy skoczka i to on jest najważniejszy. W RTL Skispringen zaś z powodzeniem można w ogóle nie patrzeć na nic poza prostymi elementami graficznymi w prawym dolnym rogu, które informują, gdzie powinien się przechylić aktualnie skoczek. Satysfakcja z wygranej jest przez to niestety niższa, choć i tak jako całość gra prezentuje się świetnie.



**Zawodnika kontrolować trzeba na każdym etapie skoku.
I bardzo dobrze!**

SKOKI NARCIARSKIE 2005

PRODUCENT: L'ART
DYSTRYBUTOR: DOBRA GRA
CENA: 19,90 ZŁ
WWW.DOBRAGRA.PL

WIN 00/XP
PROCESSOR: PIII 900 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



Odpowiedź na dwie wcześniejsze gry mogą być najpopularniejsze w Polsce, gdyż bardzo łatwo dostępne, Skoki Narciarskie 2005. Dla kogoś, kto przy zakupie gier kieruje się głównie ceną, jest to znakomity wybór - w stosunku do oferowanych możliwości jest ona bardzo atrakcyjna. Dość znacznie jednak przegrywa pojedynek ze Skispringem 2005.

Już na oko widać, że **oprawa wizualna znacznie odstaje od konkurenta**, choć i tak jest nieporównywalnie ładniejsza niż w DSJ3. Duży plus należy się za widok „z gogli”, ale poza ciekawym efektem nadaje się on tylko do oglądania przedziwnych błędów graficznych, których w grze jest niestety multum. **Największym mankamentem jest skakanie w trybie kariery.** Nie wiedzieć czemu, zamiast widoku skoczni pojawiał mi się czarny ekran i nic zrobić się nie dało. Błąd ten można naprawić instalując dwa patche (jeden dodatkowo pozwala na uruchomienie gry pod W98, co w podstawowej wersji jest niemożliwe), ale wtedy zmuszeni jesteśmy do grania przy odświeżaniu 60 Hz - tego zaś, w trosce o dobro oczu, bardzo nie polecam.

SN2005 oferuje trzy podstawowe tryby zabawy - zręcznościowy, realistyczny oraz multiplayer. Ten ostatni jest możliwy po LAN-ie i w trybie hot seat. Różnica między dwoma

pierwszymi - według zapewnień twórców - powinna być znaczna. Tego akurat bardzo nie odczułem (gra tak czy inaczej jest dość trudna), na pewno jednak w trybie realistycznym gracz ma dużo większą liczbę opcji do wyboru. Można tu rozegrać turniej Czterech Skoczni, poskakać w lecie, a nawet... wcielić się w latającą płeć piękną! Poza tym w trybie realistycznym mamy również wspomnianą wyżej, nieco

Włodzimierza Szaranowicza. Nie są oni może synonimem profesjonalizmu, ale brzmią bardzo swojsko i w sumie sympatycznie. Niestety nie nagrano za dużo minut komentarza, przez co kwestie się wielokrotnie powtarzają i po jakimś czasie tylko irytują.

Same skoki zrealizowane są nie najgorzej. Zawodnika kontrolować trzeba na każdym etapie. Na początku pilnować, żeby był odpowiednio pochylony i miał najbardziej aerodynamiczną sylwetkę, później utrafić idealnie w moment i wybić się z progu. Następnie należy ułożyć sylwetkę skoczka tak, żeby złapać wiatr pod narty i w dobrym momencie wyładować - oczywiście najlepiej telemarkiem, choć awaryjnie można naturalnie „klapać” na dwie narty. U konkurencji rola gracza się w tym momencie kończy, ale Skoki jeszcze wymagają (i bardzo dobrze!), żeby gracz nie przewrócił się zaraz po wyładowaniu i jeszcze samodzielnie wyhamował przed bandą. Wjechanie w nią nie wpływa na ocenę, ale może spowodować kontuzję zawodnika. Nie są to trudne elementy, ale sprawiają wrażenie większej kontroli nad zawodnikami.

Na koniec zostawiłem największą wadę Skoków Narciarskich - prawdziwą „klikomanie”. Jeśli ktoś chciałby po prostu się rozrwać i rekreacyjnie poskakać (jednocześnie mając komputerowych przeciwników) musi klikać jak oszalały, przeglądając wszystkie tabele z wynikami, które interesujące mogą być za pierwszym razem (brak licencji na nazwiska skoczków sprawił, że autorzy wykazali się sporą inwencją i czasem humorem), ale przy nastym już denerwują.



pechową karierę. Pozwala ona na dobieranie sponsorów, negocjowanie z nimi kontraktów, wykupywanie treningów na poszczególnych skoczniach, dokupowanie nowego sprzętu, branie udziału w prestiżowych konkursach itd. Niestety nie pozwala ona bez patchy (sprawdzałem na dwóch komputerach) na skakanie. Ot, drobnostka.

Sporym plusem jest za to „polskość” SN2005. Poza możliwością wykorzystania wizerunku Małysza i innych polskich skoczków w grze usłyszymy również znanych z telewizji komentatorów - Dariusza Szpakowskiego i



TURNIEJ TRZECH GIER

4

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 4
AUDIO 6

WERDYKT

- ⊕ cena
- ⊕ polscy komentatorzy
- ⊕ dużo różnorodnych skoczni
- ⊖ tysiące niepotrzebnych kliknięć
- ⊖ masa błędów
- ⊖ grafika

W skrócie

Wideo
Grafikę gier można zobrazować następująco: RTL Skispringen 2005 to gra rodem z 2004 roku. Skoki Narciarskie 2005 - z 2002 roku. Deluxe Ski Jumping 3 - mniej więcej z roku 1997. Najwięcej przekłamań graficznych i błędów znalazł można jednak w SN2005.

Fizyka
Wszystkie gry pod tym względem prezentują się nieźle. Przy czym w DSJ nie istnieje rag-doll po upadku (zawodnik zachowuje się jak drewniana kukła), a w RTL na podziwianie tego nie ma czasu, bo trzeba cały czas obserwować ikonografię. Największą kontrolę nad skoczkiem i kolejnymi etapami lotu dają polskie Skoki, ale jednocześnie nie dorównują frajdzie DSJ-owi.

Różnorodność
Tu bardzo łatwo wskazać pozycję najsłabszą - oczywiście jest to DSJ. Pozostałe gry walczą o prym dość zawzięcie. Niby w RTL gracz może zrobić więcej rzeczy, ale Skoki Narciarskie dają więcej skoczni (również letnich) i jeszcze możliwość skakania kobietami...

Podsumowanie
Gdyby połączyć grafikę i otoczkę RTL Skispringen z mechaniką skoczków z DSJ3, mielibyśmy grę niemal idealną. Gdyby poprawić masę niedoróbek w SN2005 - mielibyśmy grę, nomen omen, dobrą.

A tak - DSJ dla tych, którzy nader wszystko cenią grywalność, RTLs dla tych, dla których najważniejsza jest grafika i różnorodność. Dla tych, którzy chcą mieć wszystkiego po trochu (ale niczego za wiele), do tego po polsku i za „polską” cenę - pozostają SN 2005.

Refleksja na koniec

Gdyby nie wyczyny Adama Małysza sprzed kilku lat, ten tekst by pewnie nie powstał. A jeśli już - zapewne te gry opisane zostałyby na jednej stronie, w Krótkiej Piłce (notabene Skoki Narciarskie pewnie w ogóle by nie powstały), a i oceny byłyby niższe. Nie ma w tym jednak nic dziwnego - popularność skoków narciarskich doskonale odbija kondycję wyposzczonego, polskiego kibica, który gotów jest fascynować się prawie każdym sportem, byłoby tylko Polacy odnosili w nim sukcesy. **[CBA]**



Białe szaleństwo

Sporty zimowe w kadrze

- Sekrety udanych ujęć
- Porady ekspertów
- Sprzęt i akcesoria przydatne podczas fotosesji na stoku

Szkoła fotografii

- Popatrz na miasto obiektywem aparatu
- Poznaj najnowsze wcielenie Paint Shop Pro
- Zrób zdjęcia w błysku flesza



Warsztaty

- Zostań mistrzem pop-artu
- Nadaj dynamikę zdjęciom
- Popraw kolorystykę fotografii



Najlepsze pismo o fotografii cyfrowej

NAJNOWSZY NUMER
W KIOSKACH OD 25 STYCZNIA

& aparaty cyfrowe
fotografia

PEPIN KROOTKI | IL IDZIE NA DNO?

PACIFIC FIGHTERS

Od dziesięciu minut śledzę sobie w stylowym, niebieskim aeroplanie - jednym z klucza drobnych okruszków sunących się z wolna po nieboskłonie. Ja owej prędkości nijak jednak nie czuję, gdyż za oknem widzę jedynie bezkresne granatowe pustkowia, bez żadnych punktów odniesienia. Chciałem polatać torpedowcem, ale wsadzili mnie do bombowca. Kompresja czasu włączona na maksa. Nudno.

Owezem, czasem zdarza się, że jakieś kompletne Zero stara się zakłócić mój spokój. Teraz jednak jestem sam. Gdzieś tam niziutko powinienem wkrótce dostrzec grupkę okruszków, z których każdy ciągnie za sobą kresczkę spienionej morskiej wody. Potem muszę zanurkować w ich stronę, nie dając się przy tym podziurawić przez mrowie innych tycieńkich okruszków, które będą nadlatywać z dołu w wielkiej obfitości.

Cała sztuka polega na tym, aby wyprowadzić mój własny okruszek z nurkowania, zanim te okruszki w dole nie przemienią się w tłuste plamy, a potem w opasłe lotniskowce widziane z bliska na ułamek sekundy przed zejściem z tego świata. Trudna sztuka. Póki co trzeba sprawić, aby od mojego

okruszka odłączył się drugi, mniejszy, po czym z hukiem unieszczył się tych na dole. Tak mniej więcej wygląda wojowanie w Pacific Fighters.

Motyłem byłem, ale utylem

Zasadniczo PF jest dodatkiem do gry I12: Sturmovik, choć może być - jeśli tylko chcemy - samodzielnym produktem. Jeśli masz



już na dysku I12, instalator zapyta nas, czy chcemy zainstalować PF jako dodatek, czy też jako samodzielną grę. W tym drugim przypadku w trybie multiplayer będziemy mogli grać wyłącznie z osobami, które również posiadają tylko „gołego” PF. Osobiście postanowiłem nie komplikować sobie życia i dołączyłem wchodni teatr działań wraz z wszelkimi patchami i ulepszeniami do tego, co miałem już na dysku. Na moim pulpicie widnieje teraz dumnie znajoma ikonka I12 podpisana jako „PF+FB+AEP” (Pacific Fighters + Forgotten Battles + Ace Expansion Pack).

Po jej kilkunastu mogę sobie truchomić małowia, który zdążył już pożreć dwa i pół gigabajta dysku, instalując na nim przeszło szesnaście tysięcy trzysta plików zdomowionych w pięćset trzydziestu czterech folderach... Auć! W zamian od jakiegoś tygodnia cieszę się najobszerniejszym i chyba najlepszym symulatorem lotniczym z okresu drugiej wojny światowej, jaki nosiła ta ziemia.



Ta gra wcale nie powinna się ukazać. Gdzie by nie spojrzeć, na jaw wychodzi albo nieróbstwo twórców, albo stary lł.

Który jednak, tak jak każdy, ma wloty i upadki, jak będzie tym razem?

Wielki błękit

Po odpaleniu gry znów wita nas ta sama co przed laty i aż nadto znajoma marzowa melodyka. Jej kompozytor pewnie już dawno temu zmienił narzecznię w obawie przed zamstą rozwścieczonych fanów lł (Bodajby mu koni na odcisk nadepnąć!). Na szczęście po otworzeniu pierwszego lepszego menu z głośnika zaczynają płynąć nowe, bojowe dźwięki (w wersji orientalistycznej lub dla Jankesów), odpowiednio nastawiające do bohaterkiej śmierci w przestworzach. Poza tym w oprawie audio trudno doszukać się jakichś większych zmian. Lekkie obowiązkowe odrobiono solidnie, dzięki czemu wsłuchując się w rozmowy Japończyków aż ciarki człowiekowi przechodzą po plecach. Grafika również prawie wcale nie wybiega do przodu przed standardy ustanowione przez starego lł - to znaczy, że... Jest nadal znakomita.

Producent trąbi wprowadzić na cztery strony świata, ile to on się nie napracował nad upiększaniem tafli oceanu. W grze, w której 99% czasu spędzamy zawieszani, zdawałoby się - nieruchomo, nad bezkresną wodną pustynią, istotnie ma to znaczenie. Olsniwające refleksy świetlne, srebrzyste fale, po których pływają subtelne refleksy świetlne i tym podobne frykasy jednak zarezerwowano widocznie dla posiadaczy droższych kart graficznych (o ile w ogóle istnieją poza wyobraźnią speców od reklamy). Ja natomiast mam zwykłego „plebejskiego” Radeona 9200 i wszystko wyglądało u mnie raczej po staremu. Słony roztwór przybiera rozmaite odcienie, wyraźnie widać,

gdzie jest płycej, ale to tyle. Tekstury pokrywające samoloty są może odrobinę ostrzejsze, a kokpity bardziej szczegółowe. Są to jednak zmiany na miarę standardowego patcha, niewarte złamanego grosza.

Trudny start

Zajrzyjmy zatem do kampanii. Możemy tu rozpocząć karierę w lotnictwie armii Stanów Zjednoczonych (USAAF), piechoty morskiej (USMC) oraz Królewskich Australijskich Sił Powietrznych (RAAF) i Royal Navy. Po przeciwnej stronie barykady również uwzględniono rozróżnienie na armię i marynarkę wojenną.

Określiwszy kolor mundur, czas wybrać jeszcze narzędzie, jakim zamierzamy szkodzić n-płowi. I w tym miejscu Pacific Fighters nie spełnia pokładanych w nim oczekiwań. Jeżeli marzyliście, aby zasiąść za sterami samolotów torpedowych, tak charakterystycznych dla zmagania na Oceanie Spokojnym, musicie obejść się smakiem. Do króćset, skoro bez problemu można wykonać lot torpedowy lłem2T albo Beaufighterem, czemuż nie można wskoczyć do kokpitu Avengersa czy Devastatora?! To jednak nie koniec rozczarowań. WPF polatamy około dwudziestoma nowymi maszynami w różnych wersjach, ale nie zrobiono w tej dziedzinie nic ponad absolutne minimum.

Tak więc mamy „Korsarza”, z charakterystycznymi wygiętymi skrzydłami, pękatego Hellcata i siermiężnego Wildcata. Piloci bombowców przetestują A-20 i B-25 oraz nurkującego SBD Dauntless. To obowiązkowe punkty programu, jeśli chodzi o Amerykanów. Anglicy wystawili natomiast dwusilnikowego Beaufightera oraz operującego z pokładów lotniskowców



Dauntless w nurkowaniu (zwróć uwagę na otwarte hamulce aerodynamiczne)



Seafire'a. W służbie Kraju Kwitnącej Wiśni ruszamy do walki za sterami „papierowego” A6 Zero oraz Ki-43, Ki-61 i Ki-84. Jeśli chcemy tępić białych bombami, nie mamy natomiast żadnego wyboru - pozostaje nam wyłącznie D3A1 z 39 roku.

Twarde lądowanie

Park maszyn uwiadcza, jak bardzo autorom nie chciało się robić tej gry. Zamiast samolotów kluczowych dla zmagania na Pacyfiku, jak np. Helldivera (początkowo podstawowy bombowiec nurkujący, tutaj zastępowany na siłę Dauntless, na domiar złego występującym w jednej wersji malowania przez całą wojnę), dodano Jaka9M oraz Jaka7A. Przecież oba myśliwce zewnętrznie niemal nie różnią się od swoich poprzednich wersji, natomiast pozostałe różnice sprowadzają się do odrobiny innej prędkości wnoszenia oraz pojemności magazynka... Rzecz jasna, łatwiej było poddać tuningowi pocziwe Jaki, niżli stworzyć zupełnie nowe modele samolotów.

Powiem więcej, ta gra wcale nie powinna się ukazać. Gdzie by nie spojrzeć, na jaw wychodzi albo nieróbstwo twórców, albo stary lł. Podczas oglądania ataku na Pearl Harbor nie mogłem uwierzyć własnym oczom, gdy zorientowałem się, że wszystkie zakotwiczone w porcie pancerniki są... identyczne! W dodatku nijak nie przypominają „Arizony”, tylko jakiś brytyjski sprzęt, na którym przez pomyłkę wywieszono amerykańską banderę.

Dobrze, że przynajmniej z lotniskowcami nie dano plamy - występują w kilku odmianach. Pokłady naturalistycznie się kołysz, więc starty i lądowania są dosyć emocjonują-





Nigdy jeszcze nie chcieli zarobić tak wiele, dając tak niewiele [więcej].

ce, zwłaszcza gdy pogoda nie dopisuje. W czasie podejścia trzeba sobie wyobrazić, na jakiej wysokości będzie się znajdował pokład, kiedy nad niego nadleciemy. Nawet gdy opanujemy tę umiejętność i tak zdarzają się przyziemienia „na dwa razy”, gdyż maszyna lubi jak piłka odbić się od pokładu. Wybuchający chorągiewkami marynarze, którzy teoretycznie powinni pomóc nam przy schodzeniu, nie ułatwiają tego zadania – bo zupełnie o nich zapomniano. Albo mieli przerwę obiadową.

Zmora! Zmora! Zmora!

Niesmakiem napawa również sposób, w jaki nowe samoloty pojawiają się na pokładach – dosłownie, grupowo pojawiają się i znikają, miast wyjeżdżać windami z trzewi okrętu. To tylko jeden z rozlicznych buraków. Kto to widział, by amerykański pilot w czarnej kurtce i złotym kapoku, po wyskoczeniu z samolotu, zamieniał się w odzianego na niebiesko Rosjanina (twarz też mu się zmienia – zapewne pod wpływem strachu); zaś na ziemi ponownie stawał się Jankesem. Przecież to nie Harry Potter, tylko rasowy symulator!

Żal patrzeć, jak komputerowi piloci nie radzą sobie z lotami na małych wysokościach i nagminnie rozbijają się o niewysokie wzgórza. Poza tym uszkodzone maszyny wciąż nie mają pierwszeństwa lądowania. Manewr wodowania to jeszcze inna para kaloszy – po jego wykonaniu samoloty nie toną, lecz unoszą się na wodzie, by po dłuższym czasie dokonać żywota... w płomiennej eksplozji. To nadaje nowe znaczenie pojęciu „woda ognista”, nie powiem.

W ten sposób załatano niedociągnięcia pierwszego f. Veterani pamiętają zapewne, że nawet jeśli zmusiliśmy nieprzyjaciela do lądowania na

naszym terytorium, nie zaliczano nam zestrzeleń, dopóki fizycznie nie zniszczyliśmy wrogiej maszyny. Teraz wszystkie maszyny po awaryjnym lądowaniu tudeż – wodowa-

Najbardziej rozczarowują bitwy lotniskowców. Brak w nich sensu i zwykłej logiki, nie mówiąc już o uwzględnieniu kolejnych faz starcia. Wydawałoby się, że gdy przeciwnik już zauważy nasze zgrupowanie (np. wykryje nasz samolot zwiadowczy), powinien jak najszybciej zmobilizować siły do przeprowadzenia generalnego ataku. Ma bowiem przewagę – wie, gdzie znajdują się nasze lotniskow-

SPD 330 km/h
ALT 60 m
AO 135 deg

Power 3300
Machine Gun Janmed



ce, podczas gdy my nie znamy położenia jego floty. W grze taki atak może w ogóle nie nastąpić albo następuje, tylko zamiast fal bombowców i torpedowców, po trzy razy z rzędu atakują nas same myśliwce Zero...

Prawdziwa zabawa zaczyna się, kiedy komputer w bólach wygeneruje coś oryginalnego i jako tako zgodnego z prawdą historyczną. Ale to nie zdarza się za często, niestety.

Skleroza?

Pacific Fighters można pomylić z wygaszaczem ekranu. Ogromne odległości, jakie musimy pokonywać w trakcie misji (500 km to standard!!!) sprawiają, że godzinami tkwimy w kokpicie i patrzymy na wodę. Nawet największa, ośmiokrotna kompresja czasu już nie wystarcza. Dobrze jest więc mieć pod ręką jakąś książkę, najlepiej grubą (a propos, polecam dwutomową „Burzę nad Pacyfikiem” Zbigniewa Filisowskiego) – bo inaczej można paść z nudów. Szczerze mówiąc, nie wiem nawet, czy lektura owej książki ZAMIAST grania w PF nie byłaby lepszym wyjściem. Co tu kryć – tym razem nie wyszło. Za wiele pośpiechu, za bardzo chciało zrobić jak najwięcej jak najmniejszym kosztem. A to się mści. [CDA]

6+

GRYwalność 6
VIDEO 8
AUDIO 7

WERDYKT

- działa bez poprzednich wersji
- nowe samoloty
- interesujący teatr działań
- ładne widoczki

- misje w kampanii
- brak torpedowców
- rozliczne buraki
- „polebkowatość”

PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 9,90 zł
WWW.CITY-INTERACTIVE.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | PROSTE I TANIE

TERRORIST TAKEDOWN:

KONFLIKT NA BLISKIM WSCHODZIE

Pierwszy rzut oka na screeny z *Terrorist Takedown* przywodzi od razu na myśl jedną z odsłon serii *Delta Force* – *Black Hawk Down*. Takie samo wrażenie odnosimy po krótkim intrze i zaliczeniu 2 pierwszych misji. Jednak przechodząc kilka kolejnych – ten czar przyska.

Im dalej w las

tym gruntowniej przekonujemy się, że mamy do czynienia jedynie z niskobudżetową, prostą, nieskomplikowaną grą zręcznościową. Pamiętacie *Virtua Cop*? Albo *The House of The Dead*? Wymienione przeze mnie tytuły należą do niegdyś popularnego (szczególnie na automatach), a teraz już niemal zapomnianego i przysypanego kurzem gatunku, którego nazwa brzmi dość trywialnie: celowniczek. W celowniczkach jedynym naszym zadaniem było celne strzelanie do wyskakujących zewsząd wrogów, pojazdów etc. I nic więcej. Sterowanie poszło w kąt, gdyż kamera sama podążała określonej z góry ścieżką, zaś rola gracza ograniczała się jedynie do celnego mierzenia we wrogów i naciskania spustu w odpowiednim momencie. Taką grą jest recenzowany przeze mnie *Terrorist Takedown* – dzieł(k)o programistów z CITY Interactive, odpowiedzialnych m.in. za *Starmageddon 2*.

Rozgrywka...

Pierwszy kontakt z grą nie rozczarowuje. Na początku bowiem mamy misję bliźniaczo podobną do znanych nam z wysmienitego, wspomnianego już wcześniej *Helikoptera w ogniu*.

celownik. W efekcie *Terrorist Takedown* to prosta i odprężająca rozrywka na jedno, góra dwa popołudnia. Trudno nazwać to wadą, w końcu taki już urok celowniczków (przypominam, że *Virtua Cop* przechodziło się w kilkadziesiąt minut). W grach tego typu chodzi przede wszystkim o krótką, odprężającą rozrywkę. I taki właśnie jest TT. Idealny, by rozerwać się wieczorem po męczącym dniu, wtedy gdy nie mamy siły i chęci, by sięgać po tytuły bardziej ambitne, wymagające od gracza jakiegokolwiek zaangażowania.

...i cała reszta

Cóż jeszcze można o tej grze napisać? Niewiele, skoro z założenia jest prosta jak stylisko łopaty. Z dziennikarskiego obowiązku wspomnieć wypada o oprawie – ta jak na produkcję z niższej półki jest zadowolająca. Nie oszalamia, ale też nie ma się specjalnie czego czeplić. Zarówno grafika, jak i warstwa dźwiękowa stoją na przyzwoitym poziomie. Również na

tym polu widać silne podobieństwo do *Helikoptera w ogniu*, a ten tytuł, mimo swego wieku, wciąż jeszcze może się podobać.

Cóż... *Terrorist Takedown* to gra budżetowa, bezapelacyjnie. Tym niemniej jest to pozycja ocale lata świetlne lepsza od wszystkich tych bądziwnych *Kurek Wodnych*, które swego czasu zalewały nasz rodzimy rynek. Na szczęście dystrybutor nie żąda za TT jakiejś kosmicznej kwoty: 10 zł jest ceną jak najbardziej uczciwą. Jeśli więc tęsknisz za klasycznymi i prostymi zręcznościówkami, możesz spróbować. Kosztuje grosze, a wygląd i grywalność stoją na przyzwoitym poziomie. Tyle tylko, że jest to zabawa na krótki moment. [CDA]

W grach tego typu chodzi przede wszystkim o krótką, odprężającą rozrywkę. I taki właśnie jest TT.



Pamiętacie, gdy z pokładu *Black Hawka* lub *Humvera* prowadziliśmy ostrzał? Tu mamy podobny motyw. Niestety kolejne zadania stawiane przed nami nie są już tak emocjonujące. W jednym zestrzeliliśmy helikoptery, w innym znow za pomocą działka z daleka rozwalamy wroże pojazdy itp.

Całość składa się z 16 misji – większość z nich jest banalna i krótka, do zaliczenia za pierwszym podejściem. Albo właściwie nie istnieje. Wszystko jest oparte na skryptach, a wrogowie dosłownie całymi tabunami pchają się pod nasz

5+

GRYWALNOŚĆ 5
VIDEO 7
AUDIO 6

WERDYKT

- + ot, przyjemna i lekkostrawna zręcznościówka
- + niezgorzta oprawa
- + cena
- zbyt prosta
- zabawa na 1 wieczór

PRODUCENT: CHRIS SAWYER
DYSTRYBUTOR: ATARI

WWW.ATARI.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PII 500 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 8 MB



12/2004



12/2004

ALLOR | TRUDNE I BRZYDKIE – ALE NAJLEPSZE!

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION

W dobie wielkich produkcji, milionowych nakładów, całych sztabów programistów, grafików, muzyków i kto tam jeszcze wie, kogo, gra stworzona przez jednego człowieka nie ma szans. Chyba że jest nim Chris Sawyer.

Locomotion to kontynuacja *Transport Tycoon* na, którego wersja *Deluxe* ukazała się mniej więcej dziewięć lat temu. Kupa czasu, ale, co może się wielu wydać dziwne, to właśnie ta – jakby nie było, stareńka – gra nadal uważana jest za najlepszego tycoon'a poświęconego transportowi. Nie zmienił tego nawet ostatnio wydany *Transport Giant*, mimo że jeśli chodzi o wykonanie, nie ma nawet co tych tytułów ze sobą porównywać.

Czy *Locomotion* jest lepsze? Sam autor stwierdził, że będzie to można w pełni ocenić dopiero za... dziewięć lat (pewnie dopiero wtedy wypuści kolejnego sequel'a, choć chciałbym się mylić...), ale nie znaczy to, że po prawie miesiącu grania nie można wyrobić sobie własnego zdania.

Zanim je jednak zaprezentuję, pozwolę sobie na jedną, za to bardzo ważną uwagę. Tej gry nie można, powtarzam: nie można, oceniać na pod-



stawie pierwszego wrażenia, po paru minutach gry. Ba, jeśli nie siedzisz po uszy w temacie tycoon'ów, przygotuj się na to, że jej urok odkryjesz dopiero po paru dniach. Bo na pierwszy rzut oka...

Jakie to brzydkie!

I nie ma w tym stwierdzeniu ani krztyny przesady. Można sobie wprawdzie wybrać niemal dowolną rozdzielczość ekranu (od 640 x 480), ale jeśli chodzi o coś więcej... Grze obce są nie tylko shadery, wygładzanie krawędzi i filtrowanie anizotropowe, ale także dowolne inne terminy związane z (ładną) grafiką 3D. Akceleratorzy mają tutaj stu procentowe wakacje, bo zadawała się ona dowolną kartą mogącą wyświetlać naraz 256 kolorów. I by nie było – nawet na najnowszym 6800 obraz i tak będzie wyświetlany za pomocą tychże 256 kolorów...

Tak się bowiem niefortunnie składa, że choć gra jest sequel'em *Transport Tycoon*a, jeśli chodzi o grafikę, przez te dziewięć lat w engine'ie zmieniło

się naprawdę niewiele. A przynajmniej takie ma się wrażenie tuż po uruchomieniu gry, bo jeśli ktoś z was ma możliwość zobaczenia *TTD* w akcji, całkiem sporo zmian na plus mimo wszystko zobaczy. Tyle tylko, że robiłyby one wrażenie jakiegoś siedem-osiem lat temu, a nie obecnie... Bo tu ani płynnego zooma nie ma (jedynie skokowy), nie da się dowolnie obracać kamery (tylko co 90 stopni), nie można pooglądać świata z lokomotywy, a teren składa się z kwadracików (ba, standardowo jest nawet pokryty siatką)...

Czy należy się tym martwić? Imię Chris Sawyer słynie z tego, że w swoich produkcjach największy nacisk kładzie na grywalność. A także z tego, że nie zależy mu na jękach zachwyty padających z ust maniaków ślicznych obrazków. To drugie na pewno *Locomotion* nie grozi, pytanie tylko, jak poradził sobie z grywalnością.

O co tu chodzi??

Tak mniej więcej można zareagować, jeśli się wcześniej w tycoon'y nie grało. Jest wprawdzie



Mimo fatalnej grafiki i wielu niedogodności jest to jednak i tak najlepszy tycoon dla bardziej zaawansowanych graczy.



jednym przejeździe wszystko wraca do normy. Ale parę razy zdarzyło się, że po przebudowie sygnalizator nie zadziałał, wpuszczając pociąg na zajęty odcinek toru! A jak to się kończy, już pisałem.

Na szczęście ten drugi przypadek zdarza się bardzo rzadko i w zasadzie dotyczy on tylko sygnalizatorów przepuszczających ruch w obydwie strony. W każdym razie tak wynika z moich własnych obserwacji, bo odkąd przestałem ich używać (przy większym ruchu są bezużyteczne), wypadków nie miałem.

Ale to nie koniec, bo są jeszcze w Locomotion mniejsze niedogodności. Konkretnie dwie: z odnajdywaniem drogi do celu – przy bardziej skomplikowanych trasach trzeba podawać punkty przejazdowe (dowolny odcinek torów lub drogi),

samouczek, ale tak mizerny, że nauczyć się z niego można tylko najbardziej podstawowych podstaw: robienia linii autobusowej w jednym mieście, pomiędzy dwoma blisko położonymi miastami oraz prostego połączenia kolejowego. W porównaniu do ogromu opcji oferowanych przez grę... nie ma co porównywać. A to oznacza jedno – początkujący będą mieli twardy orzech do zgryzienia! I żeby nie było – wcześniejsza gra w Transport Gianta niewiele tutaj zmienia, chyba że macie wprowadzone dopiero w ostatnim patchu semaforów opanowane do perfekcji, bo o czymś takim jak przenikanie się pociągów po prostu zapomnijcie. Będzie wielkie bum i równie wielka strata kasy, o czasie nie wspominając.

Tak, początki – o ile nie jest się weteranem TTD z bardzo dobrą pamięcią – są tutaj dość ciężkie, zwłaszcza jeśli chcemy zarabiać na pociągach, będących zresztą najbardziej opłacalnym środkiem transportu. Zanim nauczymy się robić porządne rozjazdy czy ustawiać światła, by nie tworzyły się zatory, czeka nas całkiem sporo eksperymentowania i/lub wertowanie instrukcji tudzież poradników w Sieci. Ale warto przeżyć to przejście, bo gdy już połączenie zacznie „działać” tak, jak sobie to wymarzyliśmy... Tak, satysfakcja jest ogromna i to nie tylko czysto finansowa!

Ale żeby do końca was nie załamywać, w trybie single mamy coś koło 45 scenariuszy o rosnącym poziomie trudności – i te pierwsze można spokojnie po przejściu tutoriala rozegrać. Problem tylko w tym, że trzeba doskonalic te umiejętności na własnych błędach, co – przynajmniej do czasu opanowania sztuki stawiania torów – takie banalne wcale nie jest.

Co nowego?

Dość długi okres osławiania się z grą jest ściśle powiązany z możliwościami, jakie ona oferuje. Sam transport szynowy dzieli się na koleje zwykłe, wąskotorowe oraz tramwaje – nie licząc dwóch różnych sposobów elektryfikacji trakcji oraz wyciągu linowego, który można zamontować w wąskotorówkach. Do tego dochodzi transport samochodowy, morski i powietrzny (z helikopterami włącznie, które poza zwykłymi portami lotniczymi mogą także lądować na specjalnych lądowiskach). Można wprowadzić mówić o małym kroku wstecz, bo zgromadzono tu tylko sprzęt z lat 1900-2000, nie ma więc ani znanych z TTD pociągów poruszających się na poduszce magnetycznej, ani transportu konnego obecnego w Transport Giant, ale nie zmienia to faktu, że i tak mamy tego aż nadto.

Za to zdecydowany krok naprzód to tunele i stacje miejskie. Największym problemem w tycoonach było od zawsze zbudowanie dużej stacji kolejowej w rozwiniętym mieście. Choć przewóz

pasażerów to jeden z najlepszych sposobów zarabiania pieniędzy, żeby był on opłacalny, trzeba połączyć ze sobą miasta dość duże. I tu dochodzimy do sedna problemu: żeby na stację trafiło wielu pasażerów, wypada postawić ją w centrum, ale tam nie ma miejsca. Wprowadzić przy dobrych stosunkach z lokalnymi władzami możemy uzyskać zgodę na wielkie wyburzanie, ale jest ono po pierwsze kosztowne, a po drugie – pozbawiamy się w ten sposób także znacznej liczby pasażerów. Ale w Locomotion można temu zaradzić, i to na dwa sposoby.

Pierwszy to zbudowanie na peryferiach stacji miejskiej i przywożenie do niej pasażerów za pomocą tramwajów lub autobusów, które z poruszeniem się po drogach w mieście nie mają problemów. Sposób drugi, moim zdaniem znacznie lepszy, to puszczenie w mieście kolei pod ziemią. W tym przypadku jesteśmy w stanie wybudować wielką stację w samym, a właściwie pod samym centrum i żadne dowożenie pasażerów nie jest nam już do niczego potrzebne! Oczywiście nie zawsze takie rozwiązanie jest możliwe lub opłacalne, ale gdy już trochę kasy mamy, lepszego nie znajdziemy. I żeby nie było – opcja ta nie jest wcale ograniczona do miast położonych w górach, bo nie stoi na przeszkodzie, by tunel biegł poniżej poziomu wody. Po prostu rewelacja!

9 lat - a błędysa

A w zasadzie prawie rewelacja. Albo inaczej – rewelacja, ale wymagająca przynajmniej jednego patcha. Bo na chwilę obecną... o ile z budowaniem pod ziemią problemów nie ma, modyfikacja takiej linii – jeśli nie liczyć karkołomnych wyczynów – jest w zasadzie niemożliwa. Po wybraniu widoku podziemnego oraz wycienieniu budynków, gdy tylko ruszymy kursor poza menu, znika widok podziemny. To raz, ale jest jeszcze dwa. Choć jesteśmy w widoku podziemnym, kiedy budujemy tor (schodząc pod ziemię automatycznie mamy widok podziemny bez potrzeby używania menu), prawy przycisk myszki, niezbędny przy modyfikacji torów, zamiast zmieniać naszą linię, burzy – o ile nam na to pozwoli lokalna władza – budynki na powierzchni. To zresztą jest problemem także przy modyfikacji zwykłych linii naziemnych, o ile biegną przez tereny zabudowane – zanim wytyczymy nową trasę, wyburzymy połowę miasta!

Nieco mniej uciążliwe są problemy z semaforami i światłami. Normalnie działają, jak działać powinny, ale wystarczy coś z nimi na danym odcinku zrobić (np. skasować takie cudo w jednym miejscu, a postawić w innym), by... no i tutaj możliwe są dwa scenariusze. Zazwyczaj kończy się tym, że sygnalizator znajdujący się najbliżej miejsca przebudowy będzie miał na stałe włączone „stoż”. To jeszcze nie tragedia, bo wystarczy wydać maszyniście zatrzymanego na nim pociąg rozkaz: „jedź” i po



bo inaczej pociągi lub samochody się nam pogubią – oraz z wypuszczaniem pojazdów na trasę. Nawet jeśli chcemy kupić 10 nowych wozów i puścić je wszystkie na tę samą trasę, musimy ją ręcznie ustawić każdemu z nich... Bardzo skutecznie zniechęca to do transportu samochodowego, bo pociągów na szczęście aż tylu puszczać nie trzeba. Choć jeśli ktoś grał w Transport Giant, w którym zdublowanie trasy załatwia jedno kliknięcie myszką, i tak będzie na Locomotion narzekał.

Semafior w górę!

Mimo tych niedogodności jest to jednak i tak najlepszy tycoon dla bardziej zaawansowanych graczy. Transport Giant bije go wprawdzie grafiką i oprawą dźwiękową (w Locomotion – choć jest ona bardzo fajna – nazbyt często słychać szumy spowodowane zbyt mocną kompresją), ale jeśli chodzi o różnorodność terenu, liczbę scenariuszy (a poza nimi mamy także edytor) i możliwości oferowane graczowi, Locomotion jest the best. W dodatku można się nim delektować nie tylko w pojedynkę, bo jest tu także multi na dwie osoby. Wprowadzić na tych samych mapach, co single, ale po pierwsze – są one kwintesencją „tycoonowości”, a po drugie – jest przecież edytor.

Jeśli więc tego typu gry cię bawią, jeśli tylko dasz sobie trochę czasu na oswojenie się z Locomotion, na pewno się nie zawiedziesz. Co innego początkujący. W tym przypadku proponowałbym jednak Transport Gianta, bo to i ładniej wygląda, i samouczki ma lepsze. A gdy już go przejdiesz... tak, Locomotion! Bo nic lepszego póki co nie wymyślono. [CDA]

8+

GRYwalność	Wideo	AUDIO
9	3	6

WERDYKT

- + bardzo wysoka grywalność
- + bardzo duże możliwości rozwoju
- + multi
- + dużo scenariuszy
- + dołączony edytor

- brak porządnego samouczka
- rażąca z początku grafika
- problemy z semaforami i budowaniem pod ziemią
- dość duże wymagania sprzętowe

PRODUCENT: AKELLA
DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
CENA: 89,90 ZŁ
WWW.SABOTAIN.RU

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | CYBERBUG

SABOTAIN

Złam zasady

Grając w grę do recenzji mam w zwyczaju robić sobie notatki, by nie uleciały mi z pamięci rzeczy, o których warto w tekście wspomnieć. Przy Sabotainie problem rekord objętości tych notatek. Gra i jej spolszczenie aż roją się od bugów i niedoróbek – niektórych tylko zabawnych, innych niestety frustrujących i zniechęcających.

Po odpaleniu gry wita nas niezbyt udane intro. Wygląda właściwie jak trailer – w takt muzyki pokazywane są różne elementy gry, takie jak lokacje, pojazdy, strzelaniny, ekrany ekwipunku etc. O fabule dowiedzieć się możemy tylko tyle, ile ujawniają migające na ekranie napisy w stylu „jesteś tym, który zakończy wojnę”. Wszystkie filmiki z gry (renderowane na jej silniku) są zresztą co najwyżej przeciętne.

Zagraj to jeszcze raz, Sam

O fabule jako takiej dowiadujemy się więcej z instrukcji. Standard – złe Imperium, zbuntowane kolonie, wyniszczająca galaktykę wojna i bohater, który może to wszystko uspokoić, ostatecznie przechylając

szalę zwycięstwa na stronę wybranego z trzech stronników. Zaczynamy jako agent Imperium, po drodze jednak nadarzą się okazje do wypięcia się na przełożonych.

Jak powiększyć atrybuty Implantami :

Zanim rozpoczniemy przygodę, musimy wybrać sobie postać. Wybór ograniczony został do komandos o imieniu Kent Reed oraz zabójcy imieniem Alex Keeton. Możemy przyjąć wybraną postać taką, jaka jest, bądź samodzielnie porozdzielać punkty pomiędzy atrybuty i umiejętności. Te ostatnie dzielą się na bojowe oraz dodatkowe (pierwsza pomoc, skradanie się, bullet time itp.). Od wysokości umiejętności bojowych zależy obrażenia zadawane przy użyciu odpowiednich rodzajów oręża, zaś poziom umiejętności dodatkowych determinuje ilość zużywanej przez nie odnawialnej energii (swoistej many). Przy każdym awansie na kolejny poziom doświadczenia otrzymujemy punkty, za które możemy rozwijać postać. Doświadczenie natomiast zyskujemy zabijając przeciwników i przede wszystkim wykonując zadania.

Atrybuty i umiejętności można także podnosić za pomocą implantów oraz... tatuaży. Tych pierwszych jest 5 typów (tyle, ile atrybutów), tych drugich zaś 26, bardzo różnorodnych, przy czym na ciele postaci starczy miejsca tylko na 13 (z czego na samym biuscie Alex zmieściłby się z 6). Zarówno implanty, jak i tatuaże są towarami ekskluzywnymi. Warto pomyśleć po mieście i przeszukać ciemne kąty, bo ceny sklepowe są oczywiście bardzo wysokie.

Miasto nigdy nie zasypia

Wybraliśmy już postać, lądujemy więc w Mieście Cudów, stolicy zbuntowanej Konfederacji. Dostajemy od razu polecenie skontaktowania się z łącznikiem i zaczynamy przygodę. Miasto jest duże, podzielono je na około 20 obszarów o różnej wielkości, pomiędzy którymi przemieszczają się możemy za pomocą publicznego systemu transportowego. Jak to w dużym mieście bywa, dzielnice są bardzo zróżnicowane – trafimy w szmerane okolice, w których ludzie zabijają się na ulicach nawet w biały dzień, w bardziej cywilizowane miejsca, gdzie gangi walczą tylko w nocy, a także na osiedle ekskluzyw-



Oryginalne „Press »use« to play” byłoby w tej sytuacji zabawniejsze. :-)



Wykorzystując błąd w grze udało mi się dostać do wnętrza samochodem.



Miło mieć taką furę, choćby w grze.



Autorzy mieli niezły pomysł, który jednak zabiły niedoróbki i słaby silnik.



nych apartamentów, na którym, o dziwo, nikt się nie morduje (przynajmniej na ulicach).

Odwiedzimy sporą dzielnicę rozpusty, często będziemy gościć w bazie wojskowej i podziemnym mieście, zamieszkałym przez wyrzutków społeczeństwa. Niektóre części metropolii są naprawdę ogromne, kilkupoziomowe i trzeba się trochę nachodzić (lub najechać), aby dotrzeć we właściwe miejsce. Dobrym pomysłem jest zdobycie samochodu (do wyboru kilkanaście modeli z kilku różnych klas). Miłym ułatwieniem jest możliwość przeniesienia się za pośrednictwem systemu transportowego do wnętrza któregoś z już odwiedzonych budynków – oszczędza nam to mozolnego pokonywania często zatłoczonych ulic. Duże, zróżnicowane i żyjące miasto to zdecydowanie największy atut gry.

Tajny agent na posyłki

Rozgrywka sprowadza się do łażenia po Mieście Cudów i wykonywania zadań zleczanych przez przełożonych lub wyświadczenia przysług różnym ludziom. Trzeba będzie czasem kogoś sprzątnąć, coś wysadzić, dostarczyć komuś jakąś paczkę, wydusić od kogoś ważne informacje, zdobyć dysk z danymi etc. W Mieście Cudów rzadko ktoś komuś pomaga bezinteresownie, dlatego jedno zadanie często przegradza się w łańcuch zależności „coś za coś” – za wyświadczenie komuś przysługi dostają namiary na kogoś, kto mi pomoże w zamian za coś itd. Zlecenia nie są najczęściej jakoś wybitnie ciekawe czy zaskakujące, jednak są zróżnicowane na tyle, by nie nudzić.

Rozmowy niestety są umiarkowanie interaktywne i w większości sprowadzają się do wysłuchania tego, co nasz bohater i jego rozmówca mają do powiedzenia. Nawet jeśli jest możliwość wyboru linii dialogowych, finał konwersacji i tak najczęściej będzie jednaki, co podkreśla liniowość gry. Zdarza się jednak sporadycznie, że przebieg rozmowy będzie miał istotny wpływ

na dalszą rozgrywkę, skutkując np. zmianą stronictwa.

O dziwactwach i anomaljach

Wspominałem już we wstępie o masie bugów i niedoróbek, teraz zaś je wymienię. Ludzie zastylży w pół kroku lub lewitujący dwa metry nad ziemią to dosyć powszechny widok, oczywiście bardzo psujący efekt niezłego zrobionego miasta. Komputerowi kierownicy jeżdżą jak niewidomi – mają problemy z wymijaniem się, pchają się naprzód, zamiast objechać przeszkodę, a pieszy nie przejmują się w ogóle. Samochodem możemy z rozpedu wbić się w mur, jednak nie wpływa to nijak na jego stan techniczny. Cios pałką natomiast powoduje już osłabienie jego tarczy ochronnej. Różnie też bywa ze zdalnym przyzywaniem pojazdu, czasem blokuje się on lub robi dziwaczne rzeczy (np. jeździ... pod ziemią) – ma ewidentne problemy z odnajdywaniem drogi.

Problemy występują również z rozmowami – niekiedy, mimo ich odbycia, program „nie zalicza” ich i trzeba przez nie przejść ponownie, wybierając inne linie dialogowe (nawet jeśli nie wpływa to na wynik rozmowy). Raz konwersacji nie udało mi się powtórzyć i program nie odblokował mi drzwi, przez co diabli wzięli 2 godziny grania. Kilkaście razy gra wywalała mi się podczas ładowania obszaru do Windows. W wielu przerywnikach brakowało dźwięku. Pod koniec gry byłem natomiast tak potężny, że rakiety nie zabierały mi nawet 1 punktu życia. Do tego doliczyć należy kwiatki w spolszczeniu (patrz ramka).

Przeciwnicy nie grzeszą inteligencją – ich główna strategia to zabawne i kompletnie nienaturalne bieganie na boki. Dają się też bezproblemowo kasować z dystansu, przy czym ani cele, ani ich koledzy na zwracają najmniejszej uwagi na postrzały. Zabawnie zachowuje się czasem system „reali-

stycznych reakcji ciała na trafienia” – niekiedy przeciwnicy potraktowani zwykłym pistoletem (i to ze sporej odległości) fruwają w powietrzu jak szmaciane lalki trafione rakietą, po śmierci zaś zdarza im się w ramach konwulsyjnych drgań „pełzać” po podłodze. Bosko to wygląda – jakby umarliak próbował po cichutku ewakuować się na plecach do drugiego pokoju...

Tumany kurzu

Oprawa gry jest stosunkowo słaba, przynajmniej pod względem technicznym. Nieźle prezentuje się miasto, zwłaszcza te rozleglejsze, wielopoziomowe jego dzielnice, ale to już zaleta wyobraźni i umiejętności projektantów, a nie engine'u, bo ten ostatni jest po prostu kiepski. Animacje postaci i same ich modele pozostawiają sporo do życzenia. Przydałoby się więcej rodzajów przeciwników – nie najlepiej wyglądają tłumy klonów. Tekstury są przeciętnej jakości, a efekty specjalne umiarkowanie efektowne, do tego wszystko jest kanciaste, a otoczenie niezniszczalne.

And the winner isn't...

Sabotain nie jest gniotem, nie odrzuca tak jak zdjęcia Cameron Diaz bez makijażu. Jest grą, na którą autorzy mieli niezły pomysł, którą jednak zabiły niedoróbki i słaby silnik. Bardzo dobre wrażenie robi Miasto Cudów – przyjemnie się po nim chodzi i jeździ samochodem (choć do tego ostatniego niektóre dzielnice są zdecydowanie za małe), może się też podobać jego cyberpunkowy klimat. Lrytowała mnie liniowość fabuły i mała interaktywność rozmów. Pod koniec gra była też zdecydowanie za łatwa – aż się zdziwiłem, że nagle się skończyła, a ostatni przeciwnicy nawet nie byli w stanie mnie zranić. Trochę mi szkoda Sabotaina, bo miewa przebył klasy. Toną one jednak w powodzi rzucających się w oczy bugów i wad. A gdy jeszcze się pomyśli, że Far Cry'a można znaleźć w niższej cenie... [CBA]

Kwiatki świętego Nicolasa

Gdy tworzyłem postać, zastanowiło mnie, co to za umiejętność bojowa „Światła” i jaki ma ona związek z pistoletami. Okazało się, że to przejaw braku wyobraźni tłumaczy i niekompetencji testerów. Oczywiście w oryginale było „Light” i chodziło o broń lekkie.

Wzywany samochód komunikuje z koleją gracza, że wraca „aby go dorwać” (to get you, czyli w tym wypadku „aby cię zabrał”). Litość – czulem się jak w powieści „Christine” Kinga.

Tłumaczenia niepasujące do kontekstu trafiają się też dość często w rozmowach, z których część po prostu się „nie klei”, bo kolejne kwestie nie pasują do siebie nawzajem. Przeciwnikom zdarza się używać angielszczyzny, a film końcowy w całości był po angielsku (pomijam fakt, że grze pokopały się filmiki i w finale zrobiła z Kenta Alex).

Głosy ogólnie dobrane są nieźle, jednak przeraża mnie całkiem niebrzydka najemnicza, która głosem zawodowej pijaczki nazywała mnie... „ziomalem”. To niestety nie wszystkie kwiatki. Cóż, mam nadzieję, że w następnym spolszczeniu Nicolas Games zasadi ich mniej.



5+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	5
AUDIO	6

WERDYKT

- duże, zróżnicowane i ładnie zaprojektowane miasto
- zróżnicowane zadania
- niezły klimat cyberpunkowego świata
- można dać się wciągnąć
- sporo bugów, w tym irytujących
- kiepskie AI przeciwników
- słaba oprawa i cut scenki
- liniowość
- kwiatki w spolszczeniu

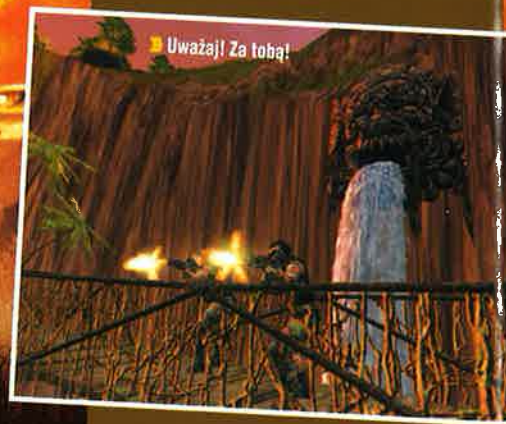
HUT SĘDZIMIR | WIĘCEJ, LEPIEJ, ZABAWNIEJ!

Raj płonie! W Indonezji, którą w grze Joint Operations ratowaliśmy od zamieszanej w narkotykowe interesy rebelii, wciąż nie ma spokoju. Trzeba więc znów zakasać rękawy, chwycić w dłoń spluwę i... wskoczyć na motocykl. Panna Demokracja czeka na wybawienie!

JOINT OPERATIONS ESCALATION EXPANSION PACK



JOINT OPERATIONS...



Escalation, fantazyjnie zatytułowany dodatek do Joint Ops, bardzo udanej, lecz niestety niedocenionej sieciowej strzelanki wyprodukowanej przez firmę Novalogic, autentycznie mnie rozbawił. To bowiem add-on, który wzbogaca oryginalne Joint Ops o kilka rzeczy tak nietypowych, że aż zabawnych. Na szczęście to nie jedynie wrażenie, jakie Escalation na mnie wywarło – dzięki temu dodatkowi powróciłem do Joint Ops i znów pykam w nie z dużą przyjemnością.

Sprzęt ciężki

Recenzowanie dodatków do gier to rzecz dość prosta – wystarczy wymienić nowe elementy rozgrywki, ewentualnie wskazać stare błędy, które poprawiono. W przypadku Escalation sucha wyliczanka faktów i spostrzeżeń nie oddaje istoty sprawy. Pańszczyznę trzeba jednak odbębnić, więc – mamy tu 25 nowych map, 6 nowych pojazdów, rozszerzenie arsenału do 44 pukawek, a do tego min. możliwość korzystania z kamizelek kuloodpornych i trzech rodzajów amunicji, różniących się efektywnością w

zależności od celu. Tytułowa „eskalacja” jednak nie polega na tym, że dodano X nowych rzeczy, tylko na tym, jak wpłynęły one na samą zabawę. A dzięki temu dodatkowi wojna przedstawiona w Joint Ops zmieniła swój charakter:

Walka też cięższa

W oryginale walki były bardzo chaotyczne i piekielnie szybkie, głównie za sprawą tego, że w większości brały w nich udział lekkie jednostki – piechota korzystająca z lekko opancerzonych pojazdów bojowych lub transportowych. To w Escalation pozostaje, ale dodatkowe pojazdy udostępnione w dodatku dodają do tej szalonej strzelaniny nowy wymiar – a to dlatego, że są to przede wszystkim ciężkie, grubo opancerzone i mocno uzbrojone czołgi (M-1 i T-80) oraz bojowe helikoptery (Apache i Hokum).

W porównaniu z dotychczasowym wyposażeniem pojazdy te to prawdziwe, ziejące ogniem goliaty, ich wprowadzenie znacznie więc zróżnicowało rozgrywkę. Inny nowy pojazd, najbar-

dziej frajdogenney

- i to głównie ta

rzecz, która mnie tak

rozbawiła - to crossowe,

dwuosobowe motocykle (z zachowaną pełną, choć bardziej podporządkowaną bezstresowej grywalności niż realizmowi fizyką skoków!!!). Kiedy jeden z graczy sprawnie kieruje motorem, a drugi siedzący za jego plecami strzela z szyb kostrzelnego karabinu, taki duet potrafi w chwilę skosić cały oddział wroga. Inny ekstremalny dodatek do gry to... spadochron!

Punkty widokowe

O ich wpływie na rozgrywkę niewiele mówi także „sucha” liczba nowych map. Tymczasem każdy poziom z tej 25-tki został genialnie przemyślany i dopracowany. Już w oryginalne Joint Ops mapy zasługiwały na ogromne uznanie, jednak większość z nich przygotowana została z myślą o dużej liczbie graczy. To zrozumiałe, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że to jedyna tego typu gra sieciowa, w którą pociąć może

Bardzo przemyślany, nieprzypadkowy dodatek do solidnej gry.

do 150 graczy jednocześnie. Praktyka jednak pokazała, że zebranie takiej liczby graczy jest często trudne, a na dużych mapach mniejsza liczba uczestników zwyczajnie się gubi, zaś rozgrywkę brakuje tempa.

Nowe mapy są więc bardziej zwarte, łatwiej można dostać się z jednego ich końca na drugi (także dlatego, że na mapach występuje więcej pojazdów). Dodane w Escalation poziomy zapadają też bardziej w pamięć, każdy z nich bowiem ma co najmniej jedno charakterystyczne miejsce, w którym walka jest najbardziej widowiskowa i emocjonująca, np. lotnisko wypełnione ciężkimi transportowcami czy kolejowa bocznica.

Poprawiono również oprawę graficzną – szczególnie eksplozje, których jest w grze naprawdę sporo.

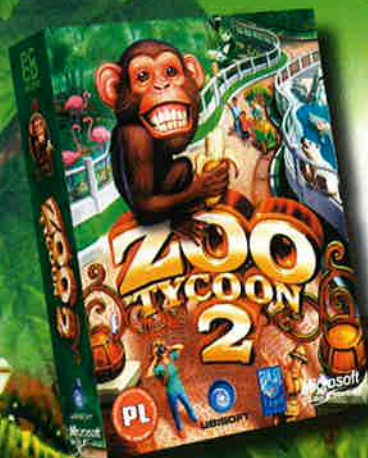
Kawał porządnej eskalacji

Zatwardziali fani gier Wolfenstein: Enemy Territory, Unreal Tournament 2004 czy obu Battlefieldów raczej nie „przesiadają” się po Escalation na Joint Ops, ale tak naprawdę tylko na tym tracą. Escalation to bardzo przemyślany, nieprzypadkowy dodatek do solidnej gry. Do zobaczenia w Indonezji, tak? **ICDAI**



KONKURS SMS!

Do wygrania:
Po 15 gier Zoo Tycoon 2
+ Rollercoaster Tycoon 3



Czy gry RCT3 i Zoo Tycoon 2
to gry z gatunku

a. FPS

b. RPG

c. Ekonomiczno/handlowe



Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.TC.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C)

I wyślij sms-em pod numer **7164!**

Powodzenia!

Czy Klaus nie przypomina nieco Harry'ego?

rok wydania: (2002)

Wydawnictwo: EGDMONT POLSKA

Tytuł oryginalny: The Miserable Mill

Wydawnictwo: HarperCollins



ZŁOTA RACZKA

Grę obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, możemy płynnie rotować kamerą – system ten sprawdza się znakomicie. Gracz wciela się w każde z trójki rodzeństwa, ale nie decyduje o tym samodzielnie. Gra jest liniowa – są specjalne etapy dedykowane dla bobasa, jednak pozostałe misje moglibyśmy równie udanie rozgrywać Violet, jak i Klausiem. Gros zadań to poszukiwanie najróżniejszych przedmiotów, z których będzie można skonstruować jakąś maszynę. Adam Słodowy byłby dumny z dzieci.

Wszystkich urządzeń Violet jest osiem. Niektóre – jak np. Smiling Smasher – służą do rozwalania skrzyń i pudeł, a także nokautowa-

Najbardziej oryginalną osobą wśród rodzeństwa jest mała Sunny. Ten berbecz spędza ¼ czasu gry schowany w torbie na plecach Klausia lub Violet. Są jednak chwile, kiedy pomoc niemowlaka okazuje się nieoceniona. Kiedy jakieś przejście jest zbyt wąskie lub gdy pojawia się inny problem i gabaryty starszego rodzeństwa uniemożliwiają grę, mała Sunny wyrusza z misją ratunkową. Widzi ona świat w myślej perspek-

Dużo zabawy, nieco zadań logiczno-zręcznościowych, kapka humoru, całkiem ładna grafika. Gdyby jeszcze gra była dłuższa!

tywie, bo nie umie jeszcze chodzić (porusza się na kolanach). Oprócz tego, że wcisnie się w każdą szczelinę, potrafi również przegryźć najgrubszą linę okrętową, żeby nie powiedzieć łańcuch kotwiczny.

nia przeciwników. Inne zostały skonstruowane po to, aby razić wrogów na odległość (Lofty Lobber). Są też urządzenia do otwierania drzwi, chodzenia po wodzie (rodzaj szczudła), uruchamiania wajch i dźwigni, które są poza zasięgiem rąk dzieci itd. Do konstruowania tych machin Violet używa na przykład wiosła, płyty gramofonowej, parasolki, łyżki i wielu, wielu innych przedmiotów codziennego użytku.

W POSZUKIWANIU STRACONEGO CZASU

Szukanie tych gratów zabiera całkiem sporo czasu, bowiem większość etapów rozgrywa się w zagraconym rekwizytami teatralnymi, wielkim domu Count Olafa, a także w domostwie ciotki Josephine i wujka Monty'ego. W wielu skrytkach i tajnych przejściach można znaleźć nie tylko przedmioty potrzebne do budowy specjalnych urządzeń, ale również najróżniejszą amunicję do oryginalnych broni skonstruowanych przez Violet. Są to na przykład... poduszki. Dzieci używają pierza do swego rodzaju dmuchaw. Przydaje się też balonowa guma do żucia. Pociski z takiej gumy mogą dokumentnie oblać ofiarę.

Przez całą grę zbieramy również eyes (oczy). Za każde dziesięć dostaniemy afisz sztuki, w której główną rolę grał szalony Olaf (afiszy jest w sumie 13). W różnych miejscach odnajdziemy także litery alfabetu. Każda z nich to jakieś trudne słowo, które warto poznać (ale oczywiście są to angielskie słowa). Przy okazji posłuchać zabawnych komentarzy narratora.

SZCZURY, KRABY I NIETOPERZE

Oprócz rodzeństwa Baudelaire w grze pojawia się tylko 10 postaci, w tym sześć, które mają niecieńskie zamiary wobec sierot. Bezpośrednie starcie czeka nas tylko w przypadku 6 negatywnych bohaterów. Taki na przykład hook-handed man (jak wskazuje nazwa, ten facet to taki Kapitan Hook, ale z dwoma haczykami) pojawia się w grze bodajże czterokrotnie. Za każdym razem trzeba go unieszkodliwić wynalazkami Violet. Poza ludzkimi przeciwnikami, na drodze dzieci pojawiają się też krwiożercze, wielkie moskity, nietoperze, kraby, szczury. Nie są to jednak przeciwnicy, którzy sprawiliby problem rozgarniętemu dziesięciolatki. To jest jakby całkiem miłe, ale również dość kłopotliwe, bowiem... gra jest za łatwa!



► Czy kraby można powstrzymać skórkami po bananach? Oczywiście!

PROSTO NIE ZNACZY DOBRZE

Nie chodzi tylko o słabowitych przeciwników, których można położyć na deski w 5 sekund. Nasi bohaterowie mogą zostać zranieni, spaść podczas gimnastyki na wąskich kładkach lub zginąć marnie na 100 innych sposobów. Tyle, że aby tego dokonać, musisz naprawdę się starać. Twórcy bowiem starają ci się ułatwić życie jak tylko można. Choćby takie złote serduszka, które podładowują energię. Nie dość, że jest ich bardzo dużo, to jeśli zabierzesz sobie takie serce, to nie minie wiele czasu, gdy w tym samym miejscu pojawi się kolejne. Podobnie z amunicją. Nie masz szans, żeby zabrakło pocisków, bowiem wszędzie można znaleźć ich bez liku. Po co więc szukać, tym bardziej że przeciwnicy padają tak samo pod standardowymi pociskami, jak i pod tymi lepszymi? Grę przechodzi się niemal z zamkniętymi oczami. Stopniowania trudności brak. To oczywiście bardzo fajne, że wszyscy kładą się na twarz przed naszą trójką, ale bywają momenty, że aż się prosi, aby ktoś się choć trochę postawił!

NIE URWAŁ MI SIĘ FILM

Inna rzecz, która sprawia, że oczy uciekają w stronę widoków za oknem, to brzydkie filmiki łączące story. Wykonano je na engine'ie gry. Jest to o tyle dziwne, że sam engine zły nie jest, a oprawa graficzna, choć nienadzwyczajna, nie powoduje odruchu wymiotnego. A tu proszę – filmiki są słabe (te zbliżenia na gębę Klausia...) i do tego nie można ich przerwać.

(NIE)FORTUNNA GRA?

Nie są to jednak problemy, które zniechęcają do gry. Nawet mimo wymienionych wad „Lemonka” jest niezła, czas mija przy niej przyjemnie. Dużo zabawy, nieco zadań logiczno-zręcznościowych, kapka humoru, całkiem ładna grafika. Gdyby jeszcze gra była dłuższa! **GDG**

7

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	6

WERDYKT

- ➕ ma to „cos”
- ➕ spora grywalność
- ➕ zabawne komentarze narratora
- ➖ za krótka
- ➖ bardzo prosta
- ➖ brzydkie cut-sceny

► Z punktu widzenia małej Sunny, świat jest o wiele prostszy.

LEMONY SICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

Generalnie kiedy do moich rąk trafia jakaś gra, którą stworzono na fali popularności filmu, spodziewam się najgorszego. Tym razem obawy okazały się na wyrost. Ta gra ma to tajemnicze i jakże trudne do zdefiniowania "coś". Może nie wsysa jak odkurzacz Zelmer Orion Max 2500 ze specjalnymi ssawkami i nie błyszczy się złotem jak garnki Zeptera, ale panowie, daje radę!

Lemony Snicket to pseudonim Daniela Hudlera (Lemony Snicket jest też narratorem w grze). Ten dość tajemniczy jegomość znany jest dzięki serii książek dla dzieci (które pisze od 1999 roku). Jego cykl zatytułowany jest oczywiście 'A Series of Unfortunate Events' (Seria niefortunnych zdarzeń), a kinowy przebój z Jimem Carreym w kinach jest adaptacją trzeciej części z serii (w Polsce dotychczas pojawiło się 9 tomów). Możecie więc wybrać się do kina na wspomniane widowisko lub wydać nieco więcej pieniędzy i zasiąść do interaktywnej gry.

KIEDY HARRY POZNAŁ SALLY
Mam wrażenie, że Daniel Hudler zabrał się za pisanie zaraz po tym, gdy stał się (wraz z nami) świadkiem niesamowitej popularności Harry'ego Pottera. W książkach Hudlera nie ma może wszechwładzkiej magii, ale główni bohaterowie to też trójka dzieci, na dodatek obdarzona niesamowitymi mocami: Klaus, Violet, Sunny. Popatrzcie też na twarzyczkę Klause i Harry'ego... Dodatkowo obie serie charakteryzuje pewna mroczność, której dotychczas w literaturze dla dzieci nie było (no, chyba że mówimy o baśniach braci Grimm lub Andersena w oryginale).

STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE
Musicie wiedzieć, że wszystko zaczęło się pewnego pamiętnego wieczoru, kiedy to spłonęło domostwo Państwa Baudelaire. Ich trzy pociechy: Violet, Klaus i Sunny, uniknęły pożogi, ale niestety ich rodzice nie. Kolejna analogia? Tak. Dzieci straciły rodziców w strasznych, nie do końca wyjaśnionych okolicznościach... Trójka sierot trafia pod opiekę wuja, demonicznego hrabiego Olafa. Osobnik to - delikatnie mówiąc - ekscentryczny, aktor i szarlatan w jednym. Do tego ma wyraźnie nierówno pod sufitem (w kinowym obrazie tę niewdzięczną rolę wziął na barki Jim Carrey).

Szałeństwo Count Olafa podszyte jest jednak wyrachowaniem i zimną kalkulacją. Jeśliby założyć, tylko teoretycznie oczywiście, że sieroty zmarłyby, na przykład, ze zgrzyzoty po stracie rodziców, ich majątek dostanie się ich prawnemu opiekunowi! A trzeba wiedzieć, że nielicha to suma. Tak... Chyba już wiecie, co wykluło się w głowie imię Olafa...

SPAWAĆ KAŻDY MOŻE
Rodzeństwo Baudelaire's to tylko trójka dzieciaków, ale za to nie byle jakich! Violet to taki MacGyver

w spódnicy. Ta 14-letnia dziewczynka spokojnie mogłaby szukać zatrudnienia w zakładach Boeinga lub Toyoty jako mechanik.

Klaus - brat Violet, nadawałby się do programu "Miliard w rozumie" lub "Jeden z dziesięciu". Gość ma fotograficzną pamięć i IQ kwalifikujące go do liderów Mensy. Co prawda, po zbliżeniach jego buziuchny w grze można odnieść zgola odwrotne wrażenie, ale jak wiadomo, pozory mylą.



► Twarzyczki dzieci w zbliżeniu, lepiej nie patrzeć!



PITU PŁATNIK | WIĘCEJ MA STYLU NIŻ WODY W NILU?

Arcydzieło polskiej literatury (nie śmiać się!), powieść „Faraon” Bolesława Prusa, opowiada historię Ramzesa, młodego faraona-idealisty. Władcy, który w imię miłości i wrażliwości na społeczne nierówności próbuje zmienić ustrój panujący w Egipcie od wieków, walcząc - i ostatecznie przegrywając - z kliką kapłanów i sitwą biurokracji. Twórcy gry Children of the Nile chyba czytali Prusa...

CHILDREN of the NILE

IC: CHILDREN OF THE NILE

Skąd ten wniosek?

W książce Faraon, mimo że teoretycznie dysponujący największą władzą i poważaniem w królestwie, okazał się bezsilny wobec wykształconych scribe'ów i kapłanów, potomków dostojnych egipskich rodów. Równie bezsilni byli wobec nich najbiedniejsi mieszkańcy kraju, rolnicy i robotnicy, ciężką pracą budujący przepych władców Egiptu – nawet mimo że to właśnie gniew pospolstwa mógł w pewnym momencie wstrząsnąć całym królestwem. Na samym zaś końcu do ostatecznej klęski Ramzesa przyczyniło się coś, czego nie rozumiał i nie mógł kontrolować – siły natury (w postaci zaćmienia słońca). I tak samo jest w Children of the Nile – teoretycznie jako faraon możesz wszystko, ale bez tych małych komputerowych ludków nie zrobisz nic. Tymczasem algorytm AI musiał w tej grze pisać kapłan niezbyt przychylny twojej dynastii, a czasem, choćby nawet włożył w to cały swój intelekt, nie sposób pojąć, dlaczego rzeczy nie toczą się torem, jaki dla nich wyznaczyłeś...

Starożytna historia

Children of the Nile to gra strategiczna, której akcja toczy się w starożytnym Egipcie, a gracz jako faraon swoich poddanych prowadzi ku świetności, imię swego rodu zaś ku nieśmiertelności. Cel ten osiąga się poprzez rozbudowę kolejnych egipskich miast w ciągu ułożonych liniowo scenariuszy. Rzecz stworzyło "nowe", debiutujące tym tytułem studio Tilted Mill, jego członkowie jednak pracowali wcześniej nad grami, takimi jak Caesar III,

Faraon, Zeus (patrz ramka). Tej nowej produkcji z oczywistych względów najbliższe do Faraona – obie łączą ten sam okres historyczny, obie starają się przedstawić w modelowym ujęciu zasady, jakimi rządziło się egipskie społeczeństwo. Obie też – w pewnym sensie właśnie ze względu na tematykę – mają podobne wady. Zaczniemy jednak od tego, co je różni...

Piramidy w 3D

Przede wszystkim jest to zupełnie nowy sposób przedstawiania rzeczywistości – nowy engine graficzny. O ile wcześniejsze gry tego zespołu – od Ceasara III po Narodziny Państwa Środka – pokazywały miasto i jego mieszkańców w dwuwymiarze,





Tilted Mill

Przeróżający Chris Beatrice

Tilted Mill (z ang. Przechylony Młyn - spójrzcie zresztą sami na logo firmy) to nowy zespół developerski założony przez ludzi, którzy stanowili trzon studia Impressions. Szefem zespołu jest Chris Beatrice, wcześniej główny menedżer Impressions, który ma na swoim koncie 20 opublikowanych gier (łącznie sprzedaż tych tytułów przekroczyła 4 miliony egzemplarzy) – pierwszym jego dużym projektem była gra Lords of the Realm II, a swoje umiejętności pokazał w pełni przy grze Cesar III, fundamencie, na którym zbudowano cały późniejszy cykl strategicznych gier Impressions – Pharaoh, Zeus, Rise of the Middle Kingdom.

RECENZJE

miarowym, izometrycznym rzucie, przy Children of the Nile kupiono licencję na trójwymiarowy engine napędzający wcześniej grę Empire Earth.

I dobrze, że tak się stało! Wśród zalet tego silniczka należałoby wymienić szybkość działania, możliwość ustawiania kamery w dowolnym miejscu, pod dowolnym kątem i z dowolnym przybliżeniem. Co prawda, trochę pusta to przyjemność – podczas gry nie masz wcale potrzeby zaglądania Egipcjanom pod tuniki – ale nowy engine pozwala wywołać na ekranie kilka całkiem urokliwych obrazków rodem z historycznej powieści. Ogólnie jednak grafika robi tylko niewiele większe wrażenie niż w grach wydawanych pod szyldem Impressions – tam, być może ze względu na ograniczenia rzutu izometrycznego, graficy włożyli w modele budynków mnóstwo serca i estetycznych drobiazgów, w Dzieciach Nilu przejście w 3D jakby ich rozleniwilo i tych miłych dla oka szczegółów brakuje.

Podstawowa komórka społeczna

Najważniejsze jednak, że poza grafiką zmieniła się też filozofia prowadzenia rozgrywki. Zmiana ta budzi we mnie mieszane uczucia, bo w rzeczywistości zmienił się nie tyle sposób grania, co – dość mocno – mechanizmy ukryte, „wszystko” w grę. W Dzieciach Nilu najważniejsi są, przynajmniej według zamierzeń programistów, ludzie. Każdy budynek od chatki rolnika, po pałac rodziny królewskiej zamieszkiwany jest



Najgorszy kłops z tą grą polega na tym, że mimo błędów - poważnych, ewidentnych i zaskakujących jak na programistów z takim dorobkiem – trudno się od niej oderwać.



niżej w hierarchii nadzorców budowlanych, urzędników podatkowych, oficerów. Wyższe kasty z kolei zarządzają rolnikami, robotnikami, żołnierzami lub też w przypadku kapłanów, dbają o zaspokojenie religijnych, medycznych i edukacyjnych potrzeb społeczeństwa (choć edukacja zarezerwowana jest raczej dla lepiej urodzonych). Cała zabawa polega więc na tym, by tak ustawić proporcje między rolnikami, wojakami, kapłanami, rzemieślnikami i urzędnikami Faraona, by cała społeczność stymulowała się nawzajem do wzrostu, wspólnie bogaciła i rozwijała. Tak, by państwo hulało...

Jest, a nie ma

Tylko, że ono hulać nie chce. Children of the Nile wciąga jak diabeł, podobnie zresztą jak wcześniejsze gry tych programistów, ale szewska pasja chwyta człowieka, kiedy mimo starań cały ten społeczny mechanizm po prostu nie działa jak należy. Bywa, że w rolniczych chałupkach nikt nie chce się osiedlić – a to przecież podstawa funkcjonowania miasta. Zdarza się, że kapłan nie wykonuje swoich obowiązków, bo brakuje mu jednego z luksusowych dóbr – ale tuż pod nosem na kram zastawiony tym towarem po dach. Robotnicy narzekają na niemożność oddawania czci bóstwom – nie zwracając uwagi na to, że za rogiem ulicy stoi świątynia, w której cały czas służbę pełnią kapłani. Co najgorsze, gracz nie ma fiolkowego pojęcia, czemu tak się dzieje i jak temu zaradzić, to zaś dlatego, że w grze nie ma praktycznie żadnych narzędzi ułatwiających znalezienie przyczyn kłopotów (zakładając, że są one rzeczywiste, a nie spowodowane ułomnością AI), żadnych czytelnych wykresów, ekranów informacyjnych itd. W połączeniu z niezbyt wygodnym i mało intuicyjnym interfejsem problemy te z lekko denerwujących zamieniają się w bardzo irytujące.

Wielki oczekiwań

Pisałem też wyżej, że Children of the Nile dzierdzy pewne wady po Faraonie, swoim duchowym poprzedniku. Tak naprawdę jest to jedna wada, ale podobnie jak niedociągnięcia opisane wcześniej, też potrafi doprowadzić do ostrego wścieku. W grze pojawia się koncept grobowców i monumentów, budowli zwiększających prestiż dynastii, uniesmiertelniających imię faraona. Piramidy i inne monumenty występowały również w Faraonie i tak jak tam, tak i tu wybudowanie takiej budowli zajmuje nieprzeżywczo dużo czasu. Oczywiście jest to zgodne z historycznym realizmem, ale bardzo źle przekłada się na frajdę z rozgrywki. No, bo gdzie radość we wpłatywaniu się w monitor aż małe, niezbyt bystre komputerowe ludki postawią coś, co baaaaaaardzo porwoli przybiera kształty znane z folderów biur podróży?

Kłops po egipsku

A najgorszy kłops z tą grą polega na tym, że mimo tych błędów – poważnych, ewidentnych i zaskakujących jak na programistów z takim dorobkiem (jeszcze jeden – drogi nie są potrzebne, a jeśli je budujesz, robisz to za darmo...) – trudno oderwać się od Children of the Nile.

Jest w grze jakaś ukryta grywalność, która trzyma przy monitorze i mimo że raz na jakiś czas wytnie ci się z ust marynarskie przekleństwo, to jednak siedzisz i głowisz się, jak sprawić, by rolnicy zorientowali się wreszcie, że to wielkie coś za ich oknami to świątynia, której tak potrzebują i na brak której narzekają. Czekam na „łatkę”, która poprawi te wpadki, bo wtedy CotN zmieni się z brzydkiego kaczątka w piękne-go łabędzia – a dokładniej najlepszą grę o budowie starożytnych metropolii. A jeśli nie? Stawiam stówę, że kolejna gra z cyklu Immortal Cities już na pewno powali fanów gatunku. [GDA]

przez trzy osoby – głowę rodu, jego małżonkę i ich dziecko (wyjątkiem są baraki, w których żołnierze mieszkają po prostu trójkami). Mają oni swoje jasno określone obowiązki – np. ojciec wyrabia papierus, dziecko zbiera trzcinę niezbędną do jego produkcji, a żona... robi zakupy. Stawiając budynek określasz więc też, jakiego rodzaju rodzina w nim zamieszka. Podstawę egipskiego społeczeństwa w grze stanowią rolnicy i wytwórcy cegieł – to jedyne dwa surowce, których bezpośrednio używasz w grze, wydając je na utrzymanie poddanych, nowe budynki itd. Obrót pozostałymi dobrami (a jest ich sporo – od cebuli po sandały) odbywa się trochę niezależnie od ciebie – część z nich wytwarzają właściciele sklepików handlujących odpowiednimi dobrami, inne zyskujesz w wyniku umów handlowych.

Spółeczność doskonała

Prości Egipcjanie mają niewielkie wymagania (dach nad głową, żywność, dostęp do miejsc kultu, trochę rozrywki), większość z bardziej wyrafinowanych dóbr wytwarzanych jest więc po to, by utrzymać lepiej urodzonych członków społeczności – kapłanów, potomków starych rodów (z ang. noble), a także stojących nieco

GRYwalność: 7

VIDEO: 7

AUDIO: 8

WERDYKT

- nie wiedzieć czemu, wciąż
- wydajny silniczek 3D
- świetna muzyka
- gra widzi problemy tam, gdzie ich nie ma
- niezbyt przychylny, graczowi interfejs
- grafika w 3D, ale bez serca
- AI

EGM | KTO NIE ŚPI, TEN MA PROBLEMY

THE MOMENT OF SILENCE

Pierwszą grą niemieckiej grupy House of Tales, z jaką przyszło mi mieć do czynienia, była The Mystery of Druids. Nieźle zrobiona, miała niebanalną intrygę i dość interesującą grafikę, ale trafiały się w niej graficzne bugi, ponieważ jej programiści nie zawsze radzili sobie z problemem interakcji animowanej postaci z otoczeniem. Na szczęście kolejna produkcja tej grupy, THE MOMENT OF SILENCE, już tych wad nie ma.



THE MOMENT OF SILENCE



Gre MOMENT OF SILENCE dostałem niedawno w formie płyty DVD. Trzeba też od razu powiedzieć, że gra usprawiedliwia nośnik, na jakim ją umieszczono – są w niej istotnie wspaniałe widoki, dramatyczne i dynamiczne sekwencje akcji, ponad 25 starannie wyrenderowanych lokacji i ponad 500 interaktywnych ekranów.

Przygoda w TPP

Gra jest typową grą przygodową TPP, w której możesz spokojnie obserwować poruszenia animowanego przez ciebie bohatera na ekranie. Od razu powiem, że miłośnicy gier fabularnych wcale się nie zawiodą – gra ma wszystkie opcje, które znany i kochany: można wyświetlać sobie na ekranie teksty dialogów, można w dowolnym miejscu dokonywać zapisu gry i potem się do niego odwoływać. Czyli – standard.

Kto śpi, nie grzeszy

Bohaterem naszej gry jest niejaki Peter Wright, spokojny człowiek, pracujący dla rządu w ostat-

niej kampanii politycznej. Rzecz dzieje się w niezbyt odległej przyszłości – dokładniej w roku 2044, w klimatach znanych nam już ze świetnego filmu Ridleya Scotta „Blade Runner”. Spokojne i uporządkowane życie Petera przestaje takim być w nocy, podczas której jest przypadkowym świadkiem ataku napakowanych sterydami i wyglądających jak skrzyżowanie Kasprowego Wierchu z Robocopem cyborgów ze S. W. A. T., którzy z sąsiedniego mieszkania wyprowadzają lokatora, nie bacząc na płacze i protesty żony. Wiedziony zwykłym ludzkim odruchem Peter puka do uszkodzonych nieco drzwi – i popelnia największy błąd swojego życia! No, to się tylko tak mówi – w końcu nie byłoby gry, gdyby zapominając o wszystkim położył się spać!

Dzięki wścibskości Petera poznasz rozmaite zakamarki Brooklynu i innych dzielnic NY, a potem przyjdzie ci zwiedzać tropiki, pustkowia Antarktyki, przeniesiesz się nawet w kosmos. Poznasz też niektóre wydarzenia z przeszłości Petera, co sprawi, że spojrzysz na spokojnego dziennikarza z nieco innej perspektywy.

Bezimienny Brat lypie na was!

Świat, w jakim przyszło żyć Peterowi, nie ma typowych dla Ridleya Scotta pustych budynków, zatłoczonych ulic, nie siecze też w nim nieustannie deszcz. Pozorna idylla zarządzana jest przez jak najbardziej demokratyczny rząd – choć po pewnym czasie orientujemy się, że ten **pozbawiony twarzy rząd zachowuje się niczym Wielki Brat**, przy czym korzysta z urządzeń – powszechnie zresztą dostępnych – o jakich współczesny Wielki Brat mógłby tylko pomarzyć. Co prawda, ułatwiają mu to sami ludzie, noszący przy sobie kieszonkowe wideofony, a te do różnych rzeczy – jak się sami przekonacie – mogą być wykorzystywane.

Ogólnosiwiatowa sieć GlobalNet przypomina nasz Internet – tyle że o niepomiernie większych możliwościach. Ludzkość już teraz zaczyna mi przypominać pająka, który starannie splota coraz bardziej go krepującą sieć – a w świecie TMOS jest to prawie widoczne na każdym kroku. Kolejnym elementem, jaki uległ rozwojowi w świecie Petera, jest komunikacja. W grze

Prerenderowana grafika 3D
75 dużych lokacji
500 ekranów gry
35 zróżnicowanych postaci
30 minut pełnoekranowych cut-scenek
8 godzin nagranych dialogów

Gra nie czym specjalnym nie zachwyca, ale i nie czym specjalnie nie odstrasza.

zobaczymy automatyczne taksówki, podziemną kolej magnetyczną, osobiwej konstrukcji samoloty, zeppelin – tak, tak, podejrzewam, że przyjdzie nam się jeszcze przeprosić z dziełem niemieckiego grafika! – kosmiczną winę, dziwaczne pojazdy śniegowe i rakiety... ale przez większość jej obszaru Peter będzie się przemieszczał na piechotę.

Click, click

Grę animuje się głównie za pomocą myszy (point & click), choć niektóre funkcje można i należy wywołać z klawiatury. Należy do nich np. system wskazywania ewentualnych wyjść z danego ekranu lub przywoływanie wiadomości z wideofonu zwanego tu messengerem. Animowanie Petera nie jest tak do końca pozbawione wad – bywa, że nie wiadomo, jak go obrócić, żeby wyszedł z pomieszczenia, a to z powodu dość dziwnego systemu ustawienia kamer, które niespodzianie potrafią zmienić położenie.

Dialogi na cztery nogi

Kolejną z trudności jest system dialogów, którymi Peter komunikuje się z napotykanymi w grze osobami. Nie zastosowano tu prostego i znanego nam z wielu gier sposobu polegające-

gra jest tradycyjna jak szkocki pled. Innym z problemów będzie otwieranie rozmaitych zamków, ale można sobie z tym poradzić. Zagadki niezbyt skomplikowane, ale na całkiem przyzwoitym poziomie. Problemem może być tylko to, że niekiedy, aby ruszyć grę z miejsca, trzeba wyjść z pomieszczenia i doń wrócić – co dla mnie na przykład jest pozbawione sensu.

Developerzy zdążyli już „wypaczyć” grę, choć patch jest nie za wielki. Inne możesz znaleźć w Necie. Program uruchamiający grę po włożeniu jej do napędu (Autolauncher) ma opcję „Sprawdź dostępne poprawki” (Check updates), która znacznie ułatwia poszukiwania – o ile masz dostęp do Sieci.

Głosy, słyszę głosy!

Do zalet gry – choć wciąż jeszcze dziwnym mi się wydaje, że można z tego robić zaletę, podczas gdy powinno być to normą – należy dobra oprawa dźwiękowa. Głosy są przede wszystkim... różne. Znaczący to, że każda z postaci ma własny głos i nie dzieli go z nikim innym (w przeciwieństwie do wielu gier, w których bohater mówił różnymi głosami:

duże manierę Humphreya Bogarta (taki, wiecie, męski, niski i nieco bezbarwny głos znużonego życiem i jego podstępami, ale romantycznego w głębi duszy twardziela), ale to w końcu tylko moje osobiste czepiactwo. (A zresztą, nie każdy od samego ranka musi być radosny jak prosię podczas ulewy.) Z drugiej strony – szkoda, że twórcy nie wykorzystali np. możliwości różnicowania odgłosu kroków na różnym podłożu.

Moment napięcia...

Ostatecznie mogę powiedzieć, że TMOS jest niezłą (znacząco lepszą od Mystery of the Druids) grą o ciekawie zarysowanym wątku, która co prawda nie zaskakuje nagłymi zwrotami akcji – godzi się zresztą powiedzieć, że nie każdy lubi być zanaskiwany! – ale za to jego rozwój trudno (za przeproszeniem) antycypować (*). Mam spórą wprawę w przewidywaniu zakończeń – jeden z moich przyjaciół stwierdził wręcz, że nie da się ze mną oglądać „kryminału” – ale zakończenia TMOS nie zdołałem odgadnąć wcześniej, choć przyznać muszę, że wszystkie wskazówki podano mi wcześniej jak na talerzu.



go na wygaszaniu pytań czy kwestii, które zostały już wyczerpane. To powoduje, że kilkakrotnie – bywa – poruszamy omówione już zagadnienie. Jest to dość upierdliwe – ale nikt nie powiedział, że życie miłośnika fabularnych przedmiotów powinno być usłane różami. Zabawne też jest, że ktoś korzysta z opcji dialogowych w innym niż wyświetlany (od góry w dół) porządku, może nieco wcześniej zdobyć informację, uzyskanie której twórcy gry przewidzieli dla niego w nieco późniejszych momentach. Jest to czasami zabawne, ale bywa, że człek się gubi albo i zeży, bo gdybym chciał od razu wszystko wiedzieć, poczytałbym solucję...

Zagwozдки

Problemy, na jakie natyka się nasz bohater, są rozmaite. Jak zwykle zatem w grach fabularnych trzeba ci będzie kombinować łączenie rozmaitych przedmiotów w Inwenty – przy czym nie zawsze będzie to połączenie oczywiste! Będziesz też musiał wykombinować, jak ich używać na obszarze gry. Akurat w tej kwestii



sem obdarzano kilka postaci, np. czarnoksiężnik, czwarty elf, drugi krasnolud i gadające piwo mówili tym samym głosem znanego i uwielbianego przez starsze damy Aktora.

Można by tylko mieć zastrzeżenia do głosu samego bohatera, który nieustannie naśla-

(*) nie ma lekko, bo to wymyślono słowniki, by do nich zaglądać, proszę czytelników. Nie będę tu, wzorem niektórych pism, używać tylko słów dwusylabowych i dostępnych w lekturach dla szkół podstawowych. Jak to mówił papier toaletowy – trza się rozwijać nieustannie! [CDA]

GRYwalność 7
VIDEO 7
AUDIO 7

WERDYKT

- + ładny dźwięk
- + zagadki w sam raz
- + spooora
- + potrafi zaskoczyć
- niekiedy problemy z kamerami
- tylko na DVD
- na niektórych kompach dźwięk haczy i nikt nie wie czemu
- nieprzemysłowy interfejs dialogów
- parę innych niedoróbek

PRODUCENT: PIRANHA BYTES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.WORLDOFGOTHIC.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 700 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | NARESZCIE!!!

GOthic II

NIGHT OF THE RAVEN

Można powiedzieć, że CDProjekt zrobił mi fantastyczny prezent. Pojutrze Wigilia, a ja właśnie skończyłem instalować u siebie Noc Kruka... To na pewno będą Wesole Świąta!

Niektórzy już zapewne stracili nadzieję, że dodatek do jednego z najlepszych komputerowych erpegów w ogóle się po polsku ukaże i kolejne daty jego premiery kwitują ironicznym uśmieszkiem. Okazuje się jednak, że „proście, a będzie wam dane”...

Zapraszam do lektury mego pamiętnika.

Pamiętnik gracza – pierwsze starcie

Potruchomieniu nowej gry przywitało mnie intro, które już raz obejrzałem, gdy siedłem ponad rok temu do Gothika 2. Następnie wyłąkowałem w wieży Xardasa i zacząłem się zastanawiać, czy aby na pewno dobrze wszystko zainstalowałem. Rozmowa z magiem jednak rozwiała moje wątpliwości – coś się zmieniło. Zostałem uraczony kolejnym wprowadzeniem, mówiącym o przywołaniu do Myrtany potężnego artefaktu, prastarej rasi i o Magach Wody. To najwyraźniej ten nowy wątek, o który miała zostać wzbogacona gra. Mimo wszystko czułem się nieco zawiedziony – oczekiwałem fajerwerków, niespodzianek i llnos wie, czego. Tak to już jest, gdy tak długo się na coś czeka. Po rozmowie z Xardasem rozejrzałem się po wieży i znalazłem elementy, których w GII nie było – kamienną tabliczkę na ławce, natomiast w górnej części wieży posąg Beliara. Można się przy

nim pomodlić, ofiarując bogowi np. punkty swego życia, efekt w moim przypadku był jednak dość bolesny.

Gdy wyszedłem z wieży i ruszyłem ku miastu (bo początek gry się nie zmienił – pierwszym celem jest dotarcie do paladynów), napotkałem przy obozowisku nową postać – Cavalornia, starego znajomego z Górniczej Doliny. W GII obozowisko to okupowały gobliny. W Nocy Kruka gobliny te już nie żyją. Z rozmowy z Cavalornem wywnioskować można, że Wodny Krag nie będzie jedynie tłem – najwyraźniej można się będzie do niego przyłączyć. Do stałem też nowego questu. Cóż, zobaczymy, jak te nowinki będą wyglądać dalej, jak się będzie miał nowy wątek (wspomniany artefakt i antyczna rasa) do już nam znanej fabuły i czy uda się go od niej całkowicie oddzielić, by się nim nacieszyć, nie przechodząc całej gry od nowa. Jeśli chodzi o poprawki w silniku gry, to póki co nic mi się nie rzuciło w oczy. Inna sprawa, że mam teraz komputer dużo mocniejszy niż wtedy, gdy przechodziłem Gothika II i mogę chociażby zwiększyć odległość, w której zanikają obiekty – gra na tym bardzo wiele zyskuje. Jeśli ktoś po cichu liczył, że do silnika wprowadzone zostaną np. nowe efekty DX9, niestety musi poczekać na Gothika III i całkowicie nowy engine graficzny. Zmiany wprowadzone w tej kwestii przez Noc Kruka nie są widoczne.

Coraz więcej nowinek

W mieście i jego okolicach spotkać można kolejnych nowych bohaterów niezależnych, w tym piratów, co wiąże się, rzecz jasna, z nowymi questami o różnym stopniu skomplikowania. W rozmowach z postaciami już znanymi pojawiają się czasem nowe linie dialogowe dotyczące nowych zadań. Mag Vatrass ma do powiedzenia jeszcze więcej niż w GII. Do Kręgu Wody faktycznie można się przyłączyć, mamy więc do wyboru nową gildię. Grupa ta jest tajna, a jej zadaniem jest strzeżenie dobra i porządku

Noc Kruka oferuje dużo skarbów do odkopania, więc kilofy w garść!



Szpanuj szponem!

Szpon Beliara jest jednym z najciekawszych przedmiotów, jakie można zdobyć wykonując główne zadanie Nocy Kruka. To potężny miecz wykuty przez samego boga ciemności. Ta magiczna broń dostosowuje się do swego właściciela, co oznacza, że używać może jej każdy, bez względu na statystyki. Najważniejsze jest jednak to, że można ją upgrade'ować przy kapłach Beliara! Na każde 2 poziomy bohatera miecz zyskuje wtedy 1 poziom, aż osiągnie 20 (przy 47 levelu postaci). Za każdym razem zwiększają się za dawane przez ostrze obrażenia, a także szansa na zadanie specjalnych obrażeń magicznych. Dodatkowo miecz może być używany jako broń jednoręczna bądź dwuręczna w zależności od tego, w której dziedzinie bohater jest biegłyjszy! Szpon Beliara nie jest dostępny dla magów, jednak oni na pocieszenie otrzymują potężne runy Beliara.

w Myrtanie. Chyba nie mają zbyt wiele do strzeżenia... Wszystko wskazuje na to, że ważnym dodatkiem są też piraci. Na ile ważnym, okaże się natomiast później.

Widać też nowe przedmioty – pasy o różnych właściwościach i zamieszkiwany przez ognika amulet, który szybko dostajemy w prezencie. Ognik po odpowiednim wytresowaniu potrafi odnajdywać różne przedmioty (np. broń).

Uklonem w stronę tych, którym nie uśmiecha się przechodzenie od nowa głównego wątku Gothika II, jest ułatwienie dostępu do gildii. Nie trzeba już bawić się w czeladnika u któregoś z mistrzów – istnieje łatwiejszy i szybszy sposób na dołączenie do wybranego stronnictwa za pośrednictwem odpowiedniej osoby. Oczywiście jeśli ktoś chce, może w całości przejść główny wątek znany z G II, wypełniając wszystkie questy tak jak poprzednio. Tak czy inaczej zadbano o to, by gracz jak najszybciej mógł dotrzeć do głównych atrakcji dodatku. Ja całkowicie na łatwiznę nie poszedłem i ze skrótu skorzystałem tylko częściowo, przede wszystkim dlatego, że chciałem wykorzystać każdą okazję, by zdobyć punkty doświadczenia i być na te atrakcje przygotowanym. A wygląda na to, że nowinki mogą nieźle nakopać – starcie z dzikiem kawałek od miasta trwało mniej więcej sekundę i skończyło się ladowaniem stanu gry. Najwyraźniej informacje o podniesionym stopniu trudności się potwierdzają.

Oto, co zobaczymy przechodząc ze świątyni starożytnych do nowej części wyspy.



Coraz bliżej sedna sprawy

Pierwszy rozdział gry mam już za sobą – całkowicie od fabuły G II uciec się póki co nie dało, bo warunkiem nawiązania kontaktu z Wodnym Kręgiem jest dostarczenie wiadomości do Lorda Hageny. Nowe questy i wątki spowodowały jednak, że ani przez chwilę się nie nudziłem, a ponowne przechodzenie rozdziału nie było ani trochę męczące. O ile część nowych NPC-ów nie ma prawie znaczenia dla głównych wątków gry (ot, drobniutki za kilkadziesiąt punktów doświadczenia), o tyle np. spotkany chwilę po rozpoczęciu rozgrywki pirat urasta z czasem do rangi ważnej i barwnej postaci.

Wracam teraz do gry, zakończę kilka pomniejszych zadań w mieście i ruszę na spotkanie z Wodnym Kręgiem. To za jego pośrednictwem mam się dostać do całkiem nowej części wyspy. Powinieniem chyba jeszcze nieco się podszkolić, ale ciekawość nowego jest oczywiście zbyt silna.

Wodny Krąg

Mimo mocnego postanowienia skoncentrowania się na nowych głównych wątkach, świat Gothika wciągnął mnie na tyle, że jednak pozwoliłem sobie powalać się trochę i wykonać jeszcze kilka pomniejszych questów zarówno starych, jak i dodanych przez Noc Kruka. Jestem już członkiem Wodnego Kręgu. Do bractwa tego przyłączyć się można nawet, jeśli wcześniej wstąpiło się w szeregi innej gildii. Wynika to z faktu, że Wodny Krąg

jest tajną organizacją rekrutującą swych sprzymierzeńców spośród ludzi z różnych środowisk, tak by zmaksymalizować swoje wpływy. Sami się zresztą o tym przekonacie, gdy traficie na zebranie bractwa. Można powiedzieć, że Wodny Krąg jest dla Magów Wody tym, czym dla Magów Ognia jest zakon paladynów – zbrojnym ramieniem. Tyle że członkowie tego tajnego bractwa nie obnoszą się ze swą przynależnością – w odzieniu Wodnego Kręgu nie wolno pokazywać się w miejscach publicznych.

Do nowej części wyspy jeszcze nie trafiłem, wiem tylko, że prowadzi do niej portal. Tereny znane nam z Gothika II wzbogaciły się o kolejny nowy element. Pamiętacie piramidę w stylu Azteków? Wcześniej nie miała ona (o ile dobrze pamiętam) żadnego znaczenia dla fabuły, była tylko ciekawym ozdobnikiem. Teraz Magowie Wody prowadzą wokół niej wykopaliska mające odkryć tajemnice wspomnianej już antycznej rasy.

Pirat Skip – jeden z nowych NPC-ów napotykanymy jeszcze w Khorinis.



Noc Kruka jest naprawdę duża. Właściwie to można by ją z powodzeniem wydać jako osobną grę i nie byłoby właściwie powodów do narzekania.

Już za chwileczkę, już za momencik

Droga do nowej części wyspy jest już otwarta. Mam jednak dosyć niedosypiania i największą innowację Nocy Kruka zostawię sobie na jutro. Najpierw jednak podzielę się z wami informacją, że w grze pojawiły się pewne artefakty, za pomocą których można na stałe podnieść współczynniki bohatera (póki co udało mi się zwiększyć siłę, manę i punkty trafień). Mogą one występować w wielu egzemplarzach, a więc

Dodatek wnosi 12 nowych czarów, 5 nowych umiejętności (w tym akrobatyka i język starożytny), 60 nowych questów, kilkunastu nowych NPC-ów z Gothika I, około 10 nowych gatunków potworów. Zmienił się system nauki. Teraz ceny w PN za jeden punkt umiejętności bądź cechy rosną w miarę rozwoju postaci – np. za podniesienie siły o 1 punkt ponad próg 30 płacimy już 2 PN, ponad próg 60 – 3 PN, ponad 90 – 4 PN, ponad 120 – 5 PN. Wzrosły też wymagania niektórych broni odnośnie siły, np. topór berserkerów wymaga aż 170 punktów tej cechy! Kowalstwo stało się przydatniejszą umiejętnością. Resztę zmian odkryjcie sami, w końcu ja przeszedłem dodatek tylko najemnikiem.

8+

GRYwalność: 9
VIDEO: 8
AUDIO: 8

WERDYKT

- duży i ciekawy nowy obszar
- trzy nowe obozy
- nowe potwory i przedmioty
- wciąża jak diabeł
- po rozdziale I można się całkowicie odciąć od głównego wątku G II
- około 25 godzin zabawy
- nie poprawiono inwentarza ani drobnych bugów z G II

Dodatek został tak zręcznie wpasowany w grę, że można nabrać podejrzeń, iż zbudowany został wokół pomysłów i wątków, które z jakiegoś powodu wyleciały z „podstawki”.

współczynnik podnosić można wielokrotnie. Warto pomyśleć i zebrać odpowiednie przedmioty, bo z pewnością się to opłaci – w końcu zwiększenie siły u nauczyciela to każdorazowy wydatek 5 punktów nauki, natomiast by używać wspomnianych artefaktów, wystarczy nabyć odpowiednią umiejętność. Bardzo sympatyczna nowinka, zwłaszcza że została zręcznie wpleciona w nowy wątek.

Po drugiej stronie

Spędziłem już kilka godzin w nowej części wyspy zwanej się Jharkendar. Jest całkiem spora. Na tyle, by warto było wykonać quest polegający na uru-



piratem. Wilki morskie rozbiły swój obóz na plaży. Jest wśród nich kilku nauczycieli, a biorąc pod uwagę fakt, że na nowym obszarze znajduje się też obozowisko Magów Wody, nie trzeba zasuwać do Khorinis, by podnieść swe umiejętności. Jest też trzeci obóz – bandytów, z którymi na piekru mają tak magowie, jak i piraci.

W nowej części wyspy czeka nas sporo nowych, zróżnicowanych zadań – tak dużych, jak i drobnych, wrogów do wytłuczenia i przedmiotów do znalezienia, co zapewni dobrą zabawę przez długie godziny. To, co zaserwowali nam twórcy Nocy Kruka, nie odstaje ani na milimetr od tego, co widzieliśmy w Gothiku II. Dodatek został tak zręcznie wpasowany w grę, że można nabrać podejrzeń, iż zbudowany został wokół pomysłów i wątków, które z jakiegoś powodu wyleciały z „podstawki”. Kto wie, może tak właśnie było? Grunt, że GII wraz z Nocą Kruka stanowią jakby „wersję reżyserską”.

Duża rzecz!

Mam teraz sprzymierzeńców także w obozowisku bandytów. Na opanowanych przez nich bagnach można spotkać kolejne kilkanaście nowych postaci, z których część ma oczywiście dla gracza nowe zadania. Noc

Kruka jest naprawdę duża. Właściwie to można by ją z powodzeniem wydać jako osobną grę i nie byłoby właściwie powodów do narzekania. Przechodząc dodatek można zupełnie zapomnieć o istnieniu Górniczej Doliny, paladynów i całego głównego wątku Gothika II. Twórcy dotrzymali obietnicy i postarali się o to, by gracz, który poznał go na wylot, nie musiał mozołnie brnąć przez znane już sobie zadania, aby dotrzeć do nowinek (choć rozdział I trzeba „odbębnić”).

24 godziny później

Już po wszystkim – główny wątek Nocy Kruka już zaliczyłem, podobnie jak niemal wszystkie późniejsze questy na nowym terenie. Od momentu gdy po raz pierwszy włączyłem rozszerzonego Gothika II, minęły prawie 24 godziny. Teraz, nabrawszy na nowych terenach krzepy i zebrawszy ciekawe przedmioty, mogę wrócić na główny tor fabuły Gothika II i zapuścić się do Górniczej Doliny. Noc Kruka mogę z czystym sumieniem polecić każdemu, komu podobal się GII. Ba, powiem więcej – dla tych graczy dodatek jest absolutnym must-have!

24 godziny później

Szkoda tylko, że nie usprawniono inwentarza, który nadal jest śmietnikiem, w którym niekiedy trudno coś znaleźć i nie poprawiono drobnych bugów obecnych w GII (np. czasem dziwnie wstających do rozmowy NPC-ów). Żeby nie było wątpliwości – ocena główna i ocena za grywalność, które wystawiłem, dotyczą tylko i wyłącznie dodatku, a nie tandemu Gothik II + Noc Kruka. Jeśli chcecie oceny całego duetu, dodajcie jeden punkt. [CDA]

Poszerzyłem swoje profesje o kolejną. Jestem teraz nie tylko najemnikiem i członkiem Wodnego Kręgu, lecz także

Nagrania audio brzmią momentami wręcz doskonale zarówno dzienniki, jak i cutscenki oraz komunikaty radiowe.

PRODUCENT: ID SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99 ZŁ
WWW.LEM.COM.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIV 1.5 MHZ
RAM: 384 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

CORMAC | DOOMNIE BRZMIĄCY LEKTORZY

DOOM 3 PL

Pamiętacie jeszcze tę grę? To zdecydowanie nie fair, że dostajemy polską wersję tak wyczekiwanej gry po tym, jak już skończyło się wywołane przez nią zamieszanie. Cóż, dobrze, że w końcu się ukazała, ale czy będzie komuś do szczęścia potrzebna w momencie, gdy zapewne wszyscy zainteresowani przeszli już wersję anglojęzyczną.

Id Software straszy się z polską wersją guzdrało. Żeby było śmieszniej, wcale nie dostajemy wyczekiwanej i gruntownie przetłumaczonej lokalizacji.

Gra wydana jest porządnie, w ładnym plastikowym pudełku, z instrukcją wprowadzającą czarno-białą, ale wydrukowaną na wysokiej jakości kredowym papierze. Aż przyjemnie wziąć to wszystko do rąk. Szkoda tylko, że w instrukcji znaleźć można literówki, a niektóre przecinki postawiono w dziwnych miejscach. Wygląda na to, że polska interpunkcja jest co najmniej tak skomplikowana jak język starożytnych Chirycyków. Pal licha interpunkcję – przekonałem się już, że odsetek Polaków posługujących się nią prawidłowo jest znikomy. Nie potrafię jednak przełknąć stosowania (zwłaszcza w języku pisanym) formy „tą” zamiast „te”, a w instrukcji znalazłem taki błąd.

Pierwszym, co zrobiłem po odpaleniu gry (oprócz wypatrzenia paru przycisków pokroju „Wyjdź z” i „Wy_cze”, czyli „Wyłączone”), było sprawdzenie, czy spełniono groźbę przetłumaczenia nazwy broni BFG. Nie twierdę, że np. ZWA (Zaj...cie Wielka Armata) brzmiałoby źle, jednak osobiście protestowałem przeciwko podejściu „jak tłumaczyć, to tłumaczyć wszystko”. BFG zostało, jednak żegnamy się z impami i resztą angielskich nazw piekielnej ferajny. Nie

wiem, czemu, ale śmieszy mnie dwumetrowe monstrum z killkoma parami oczu, miotające fireballe, a nazwane pieszczotliwie... chochlikiem. Ja wiem, że imp to faktycznie chochlik, ale o ile Zaj...cie Wielka Armata jeszcze trzymałaby się klimatu gry, o tyle chochlikom mówimy zdecydowanie „nie”!

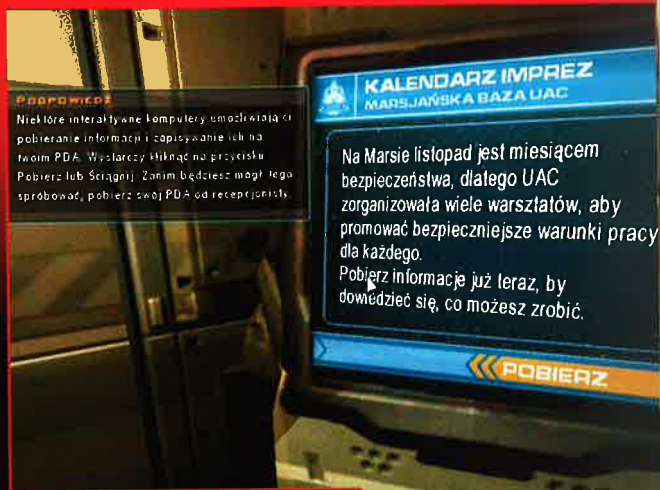
Zabiwszy kilka... tfu!... chochlików, załadowałem końcowego sejwa i zabrałem się za mozolne czytanie, przesłuchiwanie i oglądanie danych z zebranych PDA. Tłumaczenie maili jest ogólnie niezłe, jednak trafiłem na pewne kuriozum w formie informacji o „wyciągnięciu zęba z boku szafki”. Nie wiem, co właściciel robił z tą szafką, że wydłubywali z niej zęby. A tak poważnie, w oryginale chodziło bodajże o usunięciu wgniecenia (*we pilled the dent from the side*). Kolejną kwestią, już nieco poważniejszą jest niekonsekwencja w tłumaczeniu nazwy firmy Martian Buddy (to ci od spamu znajdowanego w wielu PDA). W niektórych mailach została ona bez zmian, w innych zaś zmieniono ją (wraz z adresem nadawcy) na Marsjańskiego Kolesia. Z pewnego względu nazwa i adres internetowy powinny pozostać niezmiennione we wszystkich mailach (część z was zapewne załapała, o co chodziło z tym adresem – jeśli nie, wpiszcie go do zwykłej przeglądarki internetowej). Wspomnę jeszcze tylko o kilku literówkach i fakcie, że okienka z opisami broni zamyka się przyciskiem „close”.

Nagrania audio brzmią momentami wręcz doskonale zarówno dzienniki, jak i cutscenki oraz komunikaty radiowe. Te słabsze i tak są bardzo dobre. Lektorzy są świetni i ani trochę nie psują klimatu gry (a byłem pewien, że się nie uda). Aktorzy są sugestywni i potrafił się wczuć. Nagrania pracownika o pseudonimowym nazwisku słuchałem dwa razy ze względu na akcent. Jest jednak „ale” i to niestety niejedno. Już w sekwencji wprowadzającej słyszymy dwie kwestie po angielsku. To jednak pół biedy, gorzej, że w dialogach trafiają się pourywane zdania

(żeby była jasność – nie nagminnie), a na to już się nie da przymknąć oka. Bardzo to psuje obraz całości.

Tłumaczenie objęło też część tekstur i rzecz jasna, ekrany terminali. Szkoda, że w sprawie tekstur nie pokuszono się o konsekwencję i nie przetłumaczono również kierunkowskazów na ścianach (te wiszące są po polsku).

Na koniec przydatna informacja – wygląda na to, że wystarczy skasować z pliku DoomConfig wpis „seta sys_lang „polish”” i usunąć z podkatalogu Base gry plik zpak001.pk4, by całkowicie usunąć spolszczenie i otrzymać wersję angielską! Krótki test po takiej operacji nie wykazał żadnych anomalii. [CDA]



POLONIZACJA

- doskonała robota lektorów
- rzetelne tłumaczenie
- BFG jednak pozostało :)
- łatwo zrobić z tego wersję angielską!
- w dialogach zdarzają się pourywane zdania
- „chochliki”??!
- parę spartolonych napisów w menu
- po mniejsze literówki w instrukcji i grze
- za późna premiera

OCENA GRY: 8+

PRODUCENT: JOWOOD
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.AGAINST-ROME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: JAKAKOLWIEK :)

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.MOH.EA.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1,5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

QN'IK | ZOSTAŃ WERCYNGETORYKSEM!

QN'IK | JAK W KINIE!

Podbój Rzymu

Against Rome nie jest żadnym hitem. W CDA dostał 5, a jego oceny w Internecie oscylują około 60%. CD-Projekt jednak wziął się za dystrybucję gry bardzo profesjonalnie i zaszerwował nam solidne i pełne spolszczenie.

Przetłumaczone

zostało tu zupełnie wszystko. Począwszy od samego tytułu, poprzez opasłą instrukcję, głos lektora w intrze, na okrzykach jednostek skończywszy. Co więcej, zrobiono to prawie bezbłędnie. Nie widać większych niedoróbek w tekstach pisanych, zaś głosy zostały dobrane tak, że może nie powodują okrzyku zachwytu (na liście płac nie ma znanych aktorów), ale też nikt się nie skrzywi z niesmakami. Wszystko jest na właściwym miejscu.



Nie jestem malkontentem, więc nie zamierzam szukać dziury w całym. Co prawda, kilka zastrzeżeń by się znalazło (czasem szwankuje interpunkcja, znalazłem jeden nieprzetłumaczony element w menu), nie wpływają one jednak wcale na przyjemność z grania. Która zresztą nie jest najwyższych lotów, choć to już nie jest wina lokalizacji.

Tłumaczenie prawie bezbłędne.

Podbój Rzymu nie jest drogi. Za pudełko z grą na dwóch CD, instrukcją i jakimiś reklamowymi świstkami należy zapłacić niecałe 60 złotych. Czy warto? Jeśli brać pod uwagę tylko lokalizację - tak. **[CDA]**

8

POLONIZACJA

- + pełne, profesjonalne spolszczenie
- kilka drobnych błędów

OCENA GRY: 5



100



Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku

Miło stwierdzić, że Electronic Arts, największa firma w branży, podchodzi do polskiego rynku bardzo poważnie. Praktycznie każda ich gra jest lokalizowana.

Co prawda, tylko kinowo, to jednak całkowicie wystarcza. Dla części graczy (mam nadzieję, że większości) nawet jest to rozwiązanie najlepsze, gdyż pozwala w ogóle nie zwracać uwagi na napisy w grze i tylko słuchać angielskich dialogów i komunikatów.

Od razu muszę jednak zawieść graczy, którzy nie dysponują zbyt dużą gotówką, tudzież nie mają napędu DVD. Gra wyszła tylko na tym nośniku i kosztuje 140 złotych, co małą kwotą zdecydowanie nie jest.

Ogólnie do lokalizacji Pacific Assault (czyli Wojny na Pacyfiku - zmienione logo występuje tylko na pudełku, w grze zobaczymy jedynie oryginał) nie można mieć większych zastrzeżeń. Nawet Mac Abra przewertował instrukcję i nie znalazł błędów natury historyczno-militarnej, a to już naprawdę dobra rekomendacja. Drobnostkami i nieprzeszkadzającymi błędami, które się zdarzają, nie ma się co zajmować.

W samej grze zaś przetłumaczono menu i napisy. Zauważyłem też, że spolszczeniu uległ jakiś znak ostrzegawczy, to jednak wyjątek od reguły. Wszystkie teksty mówione i większość elementów graficznych jest pozostawiona z oryginalnej wersji. Zdarzyło mi się za to zobaczyć kilka nieprzetłumaczonych tzw. ciekawostek, które pojawiają się u góry ekranu (o ile sobie tego zażyczymy). To już trudne do wytłumaczenia niedopatrznie.

Mimo to oczywiście MOH: WnP kupić zdecydowanie warto. Lokalizacja znającym angielski nie przeszkodzi, a wszystkim innym pozwoli zrozumieć - dość banalną, prawdę rzekłszy - fabułę. **[CDA]**

7

POLONIZACJA

- + nie przeszkadza
- + nie przeinacza
- + porządna instrukcja
- za często pojawiają się nieprzetłumaczone komunikaty

OCENA GRY: 9



PRODUCENT: BATTLEFRONT
DYSTRYBUTOR: PLAY
CENA: 29,90 ZŁ
WWW.CM.PLAY.COM.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PI 500 MHz
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

MAC ABRA | KANT A LA POLONAISE

COMBAT MISSION 2: BARBAROSSA TO BERLIN

Combat Mission to cykl znakomitych gier strategicznych, rozgrywanych w realiach II wojny światowej i łączących to, co najlepsze w strategiach turowych i strategiach czasu rzeczywistego.

Obsesja niemal dbałość o najmniejsze szczegóły, w połączeniu z dynamiczną rozgrywką i grafiką 3D, daje w wyniku coś, co zachwyci każdego maniaka gier strategicznych (a dokładniej rzecz mówiąc, taktycznych - tu dowodzimy plutonami i batalionami, nie dywizjami). Gra, choć znakomita, nie miała dotąd szczęścia do polskich dystrybutorów. Część pierwsza ukazała się u nas z niemal dwuletnim opóźnieniem, do tego fatalnie spolszczona. Część druga również zaliczyła niemal dwuletni poślizg (tradycja jaka czy co?).

Dlatego do jej spolszczenia podszedłem jak pies do jeża. Szczególnie gdy się dowiedziałem, że wzięła się za to firma Play, niemająca dotąd specjalnego doświadczenia w lokalizacji takich gier. A co by nie mówić - polonizacja bardziej złożonych strategii/RTS-ów wymaga prawdziwego mistrzostwa, o czym boleśnie przekonały się tak doświadczalne firmy jak CD-Projekt (paskudna lokalizacja I części CM), czy Cenega (wpadka z instrukcją w Codename: Panzers).

Królestwo za instrukcją...

Po rozpakowaniu pudełka (ładna okładka - a tę samą grafikę można znaleźć na płytce jako tapetę) ręce mi opadły. Fuck!!! - nie ma instrukcji! (A w oryginale jest to sporej wielkości fachowy podręcznik.) W DVD-boksie znalazłem tylko odrobinę reklamowego śmiecia i skrócony opis instalacji gry. Zgrzytając zębami zająłem na CD - no, jest manual w

.pdf. Wydrukowałem, przygotowałem marker do podkreślania baboli oraz coś, na czym będę mógł wyładować furie wywołaną tymiż babolami i z ciężkim westchnieniem (...za co ja tak muszę cierpieć?) zacząłem czytać.

...dla tłumacza!

I nie uwierzcie. Zresztą sam w to nie mogłem uwierzyć. **MANUAL JEST PERFEKCYJNY!!!** Geez, jak miło czyta się instrukcję, która była tworzona przez zawodowca. Zero baboli, mnóstwo doskonale przetłumaczonych interesujących



informacji dot. np. amunicji, rodzajów pancerza itd., fachowe słownictwo... Nawet jeśli gra nie przypadnie wam do gustu - sama lektura Instrukcji warta jest wydanych na CM:BB pieniędzy.

Cóż się okazało? Firma Play zrobiła to, co ciągle podpowiadam dystrybutorom: oddała tłumaczenie instrukcji do konsultacji osobie, która jest nie tylko znawcą gier strategicznych tudzież wojskowości, ale i fanem CM:BB. Człowiek ten odwalił kawał naprawdę dobrej roboty. To zresztą nie koniec jego udziału w polonizacji CM:BB. Stworzył on bowiem w swoim czasie **nieoficjalne spolszczenie** do tej gry. Play i tu wykazał się re-

fleksem - po prostu za zgodą autora umieszczono ową „łatkę” na CD, zatem sami możecie zdecydować, czy chcecie wersję angielską, czy polską.

Polandska wersja

Przynajmniej tak to wygląda w teorii. Bowiem spolszczone są, i owszem, menuki oraz komunikaty wgrze. Niestety nie pomyślano już o spolszczeniu briefingów... Cogorsza, uważam, że Play zwyczajnie poleciał w kulki z nabywcami. W końcu na pudełku nadrukowano „polska wersja”, a nie „częściowo po polsku”. Nie mam tu pretensji do twórcy spolszczenia - to Play powinien albo spolszczyć grę do końca, albo poprzestać tylko na przetłumaczeniu manuala. A wówczas na pudełku winno być „polska instrukcja” - a nie „polska wersja”. (Jaka ona polska, gdy spora część gry jest po angielsku?) W innym przypadku, jak uważam, **jest to świadome wprowadzenie w błąd potencjalnego klienta**. I za to odejmuję od oceny spolszczenia **TRZY punkty**. Dodatkową (acz niezbyt dokuźliwą) wadą spolszczenia jest brak polskich liter w niektórych komunikatach, o czym zresztą autor patcha lojalnie uprzedza.

3 dychy? Warto!

I cóż mogę powiedzieć na koniec? Ok. 30 zł za tę grę wydać warto, szczególnie gdy się ma choćby opanowane podstawy angielskiego. Szkoda tylko, że owe niepełne spolszczenie zepsuło laurkę, którą zamierzałem - po lekturze manuala - wystawić firmie Play. Laurki zatem nie będzie (raczej pogrozić piąchą wypada...). Ale grę i tak polecam - dla samej gry [CBA]

Bieg	F
Marsz	M
Rekoniesans	E
Naprzód	A
Szturm	U
Czołganie	S
Odwrót	W
Obrót	O
Ukryj się	X H
Pauza	P
Cel	T
Następny Cel	N
Pole Ostrzału	C
Podziel Drużynę	++
Pole Widzenia	O L

5

POLONIZACJA

- + znakomity manual
- + do tego doskonale przetłumaczony
- + po polsku - lub po angielsku
- + niebłażona cena
- + to nadal świetna gra
- manual tylko w formie pdf
- angielskie briefingi
- brak polskich fontów w części komunikatów
- dwa lata poślizgu...

OCENA GRY: 7

KASZANKA ZONE | POSTAL 2: APOCALYPSE WEEKEND
PRODUCENT: RUNNING WITH SCISSORS
DYSTRYBUTOR: AXEL SPRINGER
CENA: 11,90 zł
WWW.GOPOSTAL.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 733 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | KIEPSKI DODATEK DO KIEPSKIEJ GRY

Mówcie sobie, co chcecie. Nazwijcie mnie malkontentem, marudą, wiecznie niezadowolonym zrzędą. Nazwijcie sobie, co mi tam. Ja zdania nie zmienię. Postal 2 to - obok koszmarnego Snajpera i spóźnionego o 2 dekady Gore - jeden z najgorszych FPS-ów ostatnich lat. Więc jak tylko usłyszałem, że trwają prace nad dodatkiem do P2, pomyślałem od razu „kontynuacja takiej nędzy? Nie, to się po prostu nie może udać”.

POSTAL2

Apocalypse Weekend



I co? I miałem rację. Apocalypse Weekend jest dokładnie taki jak pierwowzór - bezsensowny, brzydki i co najgorsze - koszmarnie nudny. Choć nie, przepraszam, zagalopowałem się. Nie jest taki sam! Jest jeszcze gorszy. Wyjaśnijmy sobie coś na wstępie - nie jestem zatwardziałą dewotą, która na widok przemocy w grach grzmi i pomstuje niczym ksiądz z ambony. Wręcz przeciwnie - uwielbiam jatki! Nawet bezsensowne (vide robienie rzezi na ulicach Vice City). Tylko błagam - niech to przy okazji będzie zrobione z odrobiną finezji! Niech ta jatka będzie okraszona jakąś NORMALNĄ fabułą! Czy oczekuję tak wiele?

Pełne ręce roboty

Pamiętacie, o czym traktował P2? O przygodach pewnego furiata. Postal Dude nie jest miłym koleśkiem. To pewne. Wcielając się w jego skórę, mieliśmy okazję rozpetać masakrę na ulicach miasteczka Paradise - jednego z milionów zapomnianych przez Boga miejsc. Tak. Robiliśmy rzeź. Trwającą 5 dni bezsensowną masakrę. Od poniedziałku do piątku. Zdarzenia w dodatku obejmują 2 kolejne dni - sobotę i niedzielę. Przed nami piekielnie pracowity weekend. Pracowity... i zarazem śmiertelnie nudny.

Idiotyzmów ciąg dalszy

Zaczynamy w szpitalu, w którym mamy pierwsze zadanie do wykonania - oddanie nasienia. Później już tylko trzeba wydostać się

stąd w jednym kawałku. W tym czasie koty mordują personel (tak, nie przeżył - czyłem się - KOTY!), a my walczymy z własnymi halucynacjami, które serwują nam w hurtowych ilościach kolejne klony Gary'ego Colemana. Po wydostaniu się ze szpitala czas odwiedzić chińską restaurację. Na miejscu okazuje się, że obsługa pozamieniała się w zombi (najedli się mięsa ze wściekłych krów). Tu trza dodać, że P2:AW może się pochwalić najbardziej drętowymi i nieprzekonującymi zombiakami w historii gier komputerowych.

Po wykoszeniu umarłaków otrzymujemy kolejny quest - pozbycie się stada krów. Bierzemy w łapy ogromny młot i miażdżąc kolejne tby brniemy dalej, byle do przodu. Z kolei w jednym z późniejszych etapów wybierasz się z kosą w dłoni zapłować na słonie. A po cóż właściwie zabijać te Bogu ducha winne stworzenia? A, bo zlecił to nam pewien handlarz, który robi koszyki z ich nóg (sic!). Jak rozumiemy, miało to być zapewne szokujące i dowcipne zarazem, a wyszło tak jak wszystko w tej grze - żałośnie.

Postal: Rewolucja

W Apocalypse Weekend absurd goni absurd. Gdy pod niemal samym koniem trafiasz do bazy wojskowej, okazuje się, że większość wojskowych uzbrojona jest w najnowszą eksperymentalną broń - łopatę. To samo w obozie talibów, którzy są na dodatek obrzydliwie ślepi i głusi. Kompletnie nie reagują na to, co się wokół dzieje. Możesz wyróżnić gromadkę wrogów, a stojący 5 metrów dalej koleś będzie stał jak gdyby nigdy nic. Podejdziesz do niego



- dalej słup soli. Dopiero, jak strzelisz mu serię między oczy, wyraźnie się ożywi (ech, te paradoksy...), próbując cię unieszkodliwić... paralizatorem. Bez dwóch zdań, mamy tu do czynienia z jedną z najgorszych AI w historii.

Dialogi i poszczególne teksty to też totalna porażka. Po godzinie grania znasz już wszystkie „arcyśmieszne” haselka Postala, które powtarza raz za razem. Najgorzej było, gdy walczyłem z zombiakami. Miałem wtedy autentycznie ochotę potraktować głośnik z kopa, bo umarłaki nawijają cały czas, bez przerwy klepiąc te same odzywki. Nędzą.

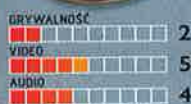
Ziecow

I tak grasz, grasz, grasz, ziewając coraz częściej i mówisz sobie w duchu „jakie to jest bezbrzeżnie głupie. A na doniar złego - nudne!”. Myślę, że to właśnie główny grzech tej gry - zarówno podstawki, jak i dodatku - rozgrywka jest tak nieciekawa, że po godzinie grania masz już serdecznie dość, a po drugiej zaczynasz się poważnie zastanawiać nad wduszeniem przycisku „usuń”.

W sytuacji ogólnego znużenia z radością powitałem napisy końcowe. A te pojawiły się na szczęście dość szybko. P2:AW to kiepska rozrywka na jedno, góra dwa popołudnia. Jeśli chodzi o oprawę, nie zmieniła się od czasu podstawki. Rewelacyjna w żadnym stopniu nie jest. W tej całej produkcji widzę jeden, jedyny plus - cenę. (CDA)

2+

WERDYKT



cenal
grafika od biedy ujdzie
w tłoku

cała reszta
to jest chore!



PRODUCENT: SQUARESOFT
 DYSTRYBUTOR: CENEGA
 ROK PREMIERY: 2000
 LICZBA CD: 5

WIN 98/ME/00/XP
 PROCESOR: PII 266 MHZ
 RAM: 64 MB
 GRAFIKA RAM: 16 MB

COLIDOR | NIE TYLKO DLA ORŁ... JAPONCZYKÓW

Japońskie RPG-i są dość specyficzną grupą gier, a ich odbiorcami są przeważnie posiadacze kolejnych generacji konsol. Tak właśnie jest ze słynną serią Final Fantasy, która uznawana jest za klasyka i lidera zarazem. Choć do tej pory ukazało się już 11 części cyklu, w ręce PC-towców trafiły tylko trzy. Najnowsze, FF XI, jest grą wyłącznie online, wcześniej zaś przekonwertowano z Playstation One części VII i VIII. I właśnie Final Fantasy VIII będzie nas dziś interesować.

FINAL FANTASY 8

Historia rozpoczyna się egzaminem na członka organizacji zwanej SeeD rekruta o wdzięcznym imieniu Squall (choć można wprowadzić własne). Milczący, skryty, zamknięty w sobie, bardzo szybko zyskał moją sympatię i sprawił, że zacząłem się z nim utożsamiać - w przeciwieństwie do in-



nych postaci, które później dołączają do drużyny. Każda z nich ma inną osobowość, inny sposób zachowania, co sprawia, że niektórych lubisz, kilku cię irytuje, a paru wręcz nie znosisz. Wplątują się w wydarzenia, których początkowo nie rozumieją, jednak w miarę upływu czasu wiele tajemnic i niejasności znajduje rozwiązanie. O fabule jednak nie powiem, gdyż wielką frajdę sprawia samodzielne jej poznawanie.

Charakterystyczną cechą niemal wszystkich części Final Fantasy są wspaniałe renderowane filmiki (w wersjach na konsolę PlayStation i PC-ta, rzecz jasna). Również w tej odsłonie możemy oglądać znakomite pod względem graficznym, choć wykonane w niskiej rozdzielczości, przerywniki filmowe. Do najbardziej znanych należy chyba scena, podczas której Squall i Rinoa tańczą walc.

Sama rozgrywka prowadzona jest na trzech płaszczyznach: mapie świata, po której wędrujemy, lo-

kacjach wewnętrznych (jak choćby wszelkimi miastami i polu walki, na które trafiamy w momencie napotkania wrogich jednostek. **Walka utrzymywana jest w systemie turowym**, w którym każda z postaci oczekuje na swoją kolejkę, podczas której może zaatakować, skorzystać z ekwipunku, rzucić czar lub też (najczęściej) przywołać GF-a. **Guardian Forces** to swoisty ewenement w VIII części Final Fantasy. Są to istoty reprezentujące siły żywiołów, przywoływane przez członków drużyny za pomocą umysłu. Szybkość ich przywołania, siła uderzenia i żywotność zależą tak od zdobywanego doświadczenia, jak i od częstotliwości udziału w walkach. Ataki tych istot przedstawione są zawsze z dużym rozmachem, rozświetlając ekran wielobarwnymi fajerwerkami.

Jak na RPG przystało, prowadzone przez nas postacie zdobywają podczas walki i wykonywania zadań różnorakie przedmioty, pieniądze i oczywiście punkty doświadczenia. **Rozwój drużyny jednak przebiega automatycznie, bez naszej ingerencji**. Możemy tylko wskazać, jakich umiejętności mają się uczyć nasze GF-y i modyfikować w nieznacznym stopniu pewne własne parametry. Nie zrozumcie mnie jednak źle - to wcale nie jest takie proste. Umiejętność dobierania jak najlepszych parametrów zarówno drużyny, jak i GF-ów wymaga wielu godzin grania i zagłębienia się w niuanse związane z oddziaływaniem wielu czynników.

Grafika i muzyka są dobre - ale tylko wtedy, gdy patrzymy na nie pod kątem roku wydania gry. Przyzwyczajeni do wysokich rozdzielczości ekranu, maksymalnych tekstur i wszelkich graficznych wspaniałości pokroju efektów cząsteczkowych czy dynamicznego oświetlenia będą narzekali. Nie spodobają im się brylowate posta-

cie, nienaturalność ich ruchów, kanciastość trójwymiarowego środowiska. Muzyka z kolei to po prostu utwory w formacie midi, tak więc jakość ich zależy wyłącznie od posiadanej przez nas karty muzycznej. Co większym malkontentom przeszkadzać będzie również - i to bardzo - brak jakichkolwiek głosów dialogowych postaci. Wszystkie kwestie mówione naszych bohaterów w grze występują jedynie w formie napisów na ekranie, które niestety trzeba uważnie czytać.

I tu dochodzimy do trzeciej cechy dyskryminującej ową grę w oczach obecnych rozpieszczonych graczy. Przyzwyczajeni do tego, że większość znakomitych tytułów jest lepiej lub gorzej tłumaczona na język nasz ojczysty, skrzywią się z odrazą, widząc konieczność czytania i rozumienia kwestii wyłącznie po angielsku. A to, w dużej mierze sprawia, że dzisiejszy gracz odkłada angielskojęzyczną grę na półkę, by zapomniana pokrywała się kolejnymi warstewkami kurzu.

Dla tych nielicznych jednakże, których nie odstraszy leciwa grafika, brzękające midy i konieczność rozumienia „lengylidzu”, FF VIII okaże się niesamowitą przygodą, o dużej głębi fabularnej (choć liniowej do bólu) i nieoczekiwanych zwrotach akcji. Tym wybranym dane będzie poznać fascynującą opowieść, której długo, długo nie zapomną... [GDA]



Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres sir-torpeda@internet2.pl (Jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Slec). Polecam też zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

SIR TORPEDA | COŚ GRYWALNEGO, COŚ DARMOWEGO!

Kacik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

Darmowe, dobre? Freeware...

Gate 88



Według mnie, najlepsza z opisywanych w tym numerze gier! Dlaczego? Gdyż dawno nie spotkałem się z tak dobrym połączeniem dwóch odrębnych gatunków: RTS-a i kosmicznego shootera.

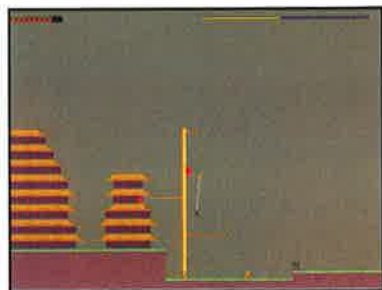
Gracz zasiada za sterami statku kosmicznego, który na początku rozgrywki nie ma zbyt wielkiego potencjału ofensywnego. Zapewne każdy chciałby jak najszybciej zmienić zastaną sytuację, a rozwiązanie jest

banalnie proste – należy wybudować bazę, a następnie dbać o jej rozwój. Wzniesić możemy niemal, od kwatery głównej rozpoczynając, poprzez wieżyczki obronne, generatory energii, skanery, laboratoria badawcze (to właśnie one sprawiają, że po jakimś czasie nasz mały stateczek zamienia się w prawdziwą maszynę śmierci) i wiele, wiele innych. Warto zwrócić uwagę na gwiazdny dok, zaopatrujący gracza w mniejsze jednostki bojowe, którym można nakazać atak na wyznaczony cel. **Chociaż sterowanie wydaje się nieco skomplikowane, Gate 88 ma znakomity tutorial i jego ukończenie należyte przygotowanie do właściwej rozgrywki.**

Produkcja ta nastawiona jest głównie na tryb multiplayer realizowany za pomocą sieci. Jednoosobowa zabawa właściwie mija się z celem, gdyż działania komputera są mocno ograniczone i gra bardzo szybko się wtedy nudzi.

Gate 88 to produkcja wciąż rozwijana, co tym bardziej zachęca do jej wypróbowania. Zarówno pod względem grafiki, jak i udźwiękowienia nie mam nic do zarzucenia tej grze – przypominają się czasy automatów. Dlaczego? Sprawdźcie sami: <http://tinyurl.com/55hij>

Super Secret Ninja



Zero dźwięku, marna grafika, ale za to gra ma „to coś”, co pozwala jej stać się doskonałą wręcz rozrywką podczas przerwy na kawę.

Za pomocą kursorów i klawisza CTRL (odpowiedzialnego za wystrzelenie linki) kierujemy poczynaniami jednego z legendarnych, japońskich wojowników. Nasz Ninja ma za zadanie przedostać się niemal niezauważony z jednego

końca losowo generowanej planisy do drugiego. Przeszkadzają mu w tym ukształtowanie terenu i nieubłagane upływający czas.

Gra wciąga błyskawicznie, gdyż jest niewiarygodnie prosta, ale jednocześnie na tyle skomplikowana, by dojście do mistrzostwa zajęło odpowiednio dużo czasu.

<http://tinyurl.com/547b6> - SSN nie ma oficjalnej strony internetowej, dlatego ten odnośnik zaprowadzi was do jednego z serwisów, z którego można tę grę pobrać.

Magebane 2

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (<http://www.victorygames.com.pl>). Jego autorem jest: Jarosław „yesir” Konfederak



Świetna gra cRPG z trójwymiarową grafiką, w której obserwujemy sytuację „z lotu ptaka”. Pod naszą kontrolę zostają oddane trzy postacie mnichów – każdy z nich różni się pod względem siły i rodzaju opanowanej magii. Ich zadanie to odnalezienie i odzyskanie świętego Amuletu Kendor.

Podczas walki z napotkanymi przeciwnikami nasi bohaterowie rozwijają swoje umiejęt-

ności, a dodatkowo w grze występuje spora liczba artefaktów poprawiających możliwości postaci. Świat, który zwiedzimy, jest dość rozległy i zróżnicowany. W grze postawiono na dużą dynamikę i często przyjdzie nam stanąć w szranki z liczną grupą przeciwników. W czasie walki należy rozsądnie używać zaklęć, gdyż za każdy użyty czar tracimy odpowiednią ilość Mana. Oprócz magii możemy także wykorzystać miecze i inne narzędzia służące do ataku. Na uwagę zasługuje możliwość spowolnienia gry lub całkowitego jej zatrzymania, dzięki czemu, nie śpiesząc się z podejmowaniem ważnych decyzji, kontrolujemy sytuację.

Magebane 2 to jedna z najlepszych gier cRPG dostępnych w wersji freeware: <http://tinyurl.com/4p6hd>

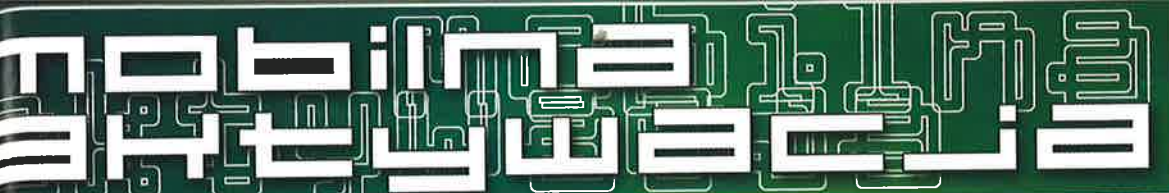
FLASH

Tutaj znajdziecie ciekawe gry stworzone we Flashu. Z niecierpliwością wyczekuję na wasze propozycje co do produkcji tego typu, które warto są opisać!



Yeti sports

Yeti odbijający pingwiny kijem basebalowym szturmem podbił serca maniaków Internetowych dokładnie rok temu. Zdecydowanie mniej osób jednak wie, że aktualnie dostępna jest cała „olimpiada zimowych sportów”, w których gracz musi wykazać się nie lada refleksem. Jeśli nie znacie tej produkcji, marsz na: <http://yeti.e-medien.com/>



usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM **Plus, Era, Idea, HEYAH**

Wszelkie reklamacje prosimy kierować na mail sms@mobilna.pl

265 koszt 2 zł netto, **2,44 zł brutto**

7365 koszt 3 zł netto, **3,66 zł brutto**

7965 koszt 9 zł netto, **10,98 zł brutto**

GRY JAVA

Wysyłasz SMS o treści **AA22.(numer gry)** na numer **7365** (dla gier za 3,66 zł) lub **7965** (dla gier za 10,98zł).
SPRAWDŹ DOSTĘPNOŚĆ GRY NA TWOJ TELEFON

30 NOKIA 3510i, 8910i

30 NOKIA 3100, 3200, 3300, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250

30 NOKIA 3650, 3660, 6600, 7650

30 SIEMENS S55, M55, SL55, MC60, M7

30 MOTOROLA 720, 720i, 722i

30 SONYERICSSON T6210

HUDSON BLADE

10,98 zł sms 7965



Tej gry nie trzeba chyba przedstawiać nikomu – Wolfenstein 3D na telefonie komórkowe. Jako Sterant Hudson Blade znalazłeś się w samym epicentrum wojny i Twoim obowiązkiem jest zniszczyć broń biologiczną przeciwnika. Teraz tylko Ty możesz ich powstrzymać.

035340

30 40 60

Alien Attack

3,66 zł sms 7365



Kosmici zaatakowali naszą planetę i zniszczyli ją. Postanowiłeś się zemścić i ich unicestwić. Wyruszasz na Marsa z samobójczą misją, masz jasno określony cel i jesteś zdeeterminowany.

030597

30 40 60

30 40 60

Deep Snow

3,66 zł sms 7365



Lubisz szybką jazdę na desce snowboardowej? Jeśli tak to ta gra jest właśnie dla Ciebie! Teraz sezon snowboardowy może trwać przez cały rok. Nie ma też większego znaczenia, czy jesteś początkowym, czy też zaawansowanym

035338

30 40 60

30 40 60

Korporacje W

10,98 zł sms 7965



Sterujesz czterema agentami korporacji Wavel i będziesz musiał przebrnąć przez dziesięć pełnych akcji misji. W pierwszych misjach masz do dyspozycji jedynie agenta Wisniewskiego w kolejnych misjach możesz już sterować całą grupą.

035332

30 40 60

30 40 60

Delta Corps

10,98 zł sms 7965



Ultra-realistyczna militarna strzelanina z obrotowym widokiem od góry oraz częściowo interaktywnymi misjami od dziś dostępna na Twoim telefonie komórkowym.

035331

30 40 60

30 40 60

I, Robot

10,98 zł sms 7965



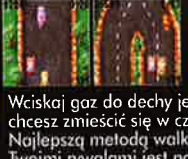
To fantastyczna gra bazuje na kinowym thrillerze science fiction z Willem Smithem w roli głównej. W tej grze doświadczysz unikalnej wizji świata, gdzie inteligentne roboty żyją w harmonii z ludźmi.

033459

40 60 M SE

Speed Chaser

3,66 zł sms 7365



Wciśnij gaz do dechy jeśli chcesz zmieścić się w czasie! Najlepszą metodą walki z Twoimi rywalami jest po prostu wypchnąć ich z trasy. Musisz być bezwzględny a kolejny odcinek specjalny będzie Twój!

033877

30 40 60

30 40 60

Skoki 2004

3,66 zł sms 7365



Skoki narciarskie to w ostatnich latach najpopularniejsza dyscyplina sportu w Polsce. Teraz macie okazję samemu zostać skoczkiem i zmierzyć się z przeciwnikami znanymi z ekranów telewizorów. A wszystko to na waszej komórce!

030611

30 40 60

30 40 60

DZWONKI

Jeśli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć dzwonek monofoniczny wysyłaj SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Alcatel wysyłaj AA22.A(numer dzwonka), Motorola wysyłaj AA22.M(numer dzwonka), Sony Ericsson i Ericsson wysyłaj AA22.E(numer dzwonka), Siemens wysyłaj AA22.S(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek monofoniczny znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA22.(numer dzwonka),numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA22.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem dzwonka. Jeśli chcesz wysłać dzwonek polifoniczny wysyłaj SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer 7365 (koszt tylko 3,66 zł). Jeśli chcesz wysłać dzwonek polifoniczny znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.(numer dzwonka),numer telefonu znajomego np. AA22.105599.505779351.

Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS.

Dzwonki polifoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS, SHARP, LG obsługujących w formacie midi lub smf 12 opcja WAP.

MONO POLI

AA22.034372 Dancel, Pump it up
AA22.034568 AA22.034455 Ivan i Delfin, Jej czarne oczy
AA22.034393 AA22.034402 Eric Prydz, Call on me
AA22.032390 AA22.034484 Mandaryna, Here I go again
AA22.033047 AA22.033045 O-Zone, Despre Tine
AA22.032772 AA22.032789 ATB, Ecstasy
AA22.033021 AA22.033023 O-zone, Dragostea din tei
AA22.030593 AA22.030594 Virgin, Dżaga
AA22.032242 AA22.032261 K. Krawczyk & E. Bartosiewicz, Trudno tak
AA22.031784 AA22.031809 Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla
AA22.034217 AA22.034225 ATB, 9 pm
AA22.031864 AA22.031887 52 Dębiec, To my Polacy
AA22.024677 AA22.029563 Jeden Osiem I, Jak zapomnieć
AA22.034174 AA22.034187 Rammstein, Amerika
AA22.033693 AA22.033696 Monika Brodka, Ten
AA22.033731 AA22.033732 Kombi, Sen się spełni
AA22.034219 AA22.034224 Rocky IV, Eye of the Tiger
AA22.034218 AA22.034226 Gliniarz z Beverly Hills
AA22.033957 AA22.033957 Scooter, Shake that
AA22.031176 AA22.031184 Muzyka z filmu Shrek 2, Changes
AA22.033069 AA22.033076 Sidney Polak, Otwieram wino
AA22.026282 AA22.029676 Safri Duo, All The People In The World
AA22.033834 AA22.033850 Eminem, Just Lose It
AA22.032214 AA22.032235 O-Zone, Crede ma
AA22.032398 AA22.032400 Kasia Kowalska, To co dobre
AA22.033783 AA22.033830 In-Grid, Mildred
AA22.035597 AA22.035641 ATC, All Around The World (la la la la)
AA22.035598 AA22.035642 Eminem, Mosh

MONO POLI

AA22.034720 AA22.034734 Alcazar, Physical
AA22.034688 AA22.034740 Chylińska, Zmysłowa
AA22.023582 AA22.029685 Ascetoholix/szad, Suzuki
AA22.034891 AA22.034970 Sidney Polak, Chomiczówka
AA22.034724 AA22.034738 Royal Gigolos, No Milk Today
AA22.034686 AA22.034747 Muppet Show
AA22.034396 AA22.034405 Robbie Williams, Radio
AA22.027740 AA22.029707 Liber&Donni, Skarby
AA22.035312 AA22.035313 Tiesto, Traffic
AA22.034721 AA22.034735 Doniu, Przestzeń
AA22.035110 AA22.035126 Peja, Glucha noc
AA22.034543 AA22.034166 Depeche Mode, Enjoy The Silence
AA22.034898 AA22.034975 Tom Baxter, This Boy
AA22.034924 AA22.034990 PIH, Zakłubować się na śmierć
AA22.035348 AA22.035356 Ośka feat Borixon, Muzyka
AA22.033835 AA22.033873 Aventura, Obsesja
AA22.034894 AA22.034971 Stachursky, Typ niepokorny
AA22.034877 AA22.034953 Kylie Minogue, I Believe In You
AA22.034876 AA22.034952 Kristian Leontiou, Story Of My Life
AA22.034853 AA22.034930 Blink 182, I want be home for christmas
AA22.035532 AA22.035535 3 Of A Kind, Baby Cakes
AA22.035431 AA22.035455 Fatboy Slim, The Joker
AA22.034897 AA22.034974 The Streets, Blinded By The Lights
AA22.034978 AA22.034901 Xzibit, Hey Now (Mean Muggin')
AA22.034715 AA22.034745 Nelly, Flap Your Wings
AA22.034723 AA22.034737 Raja Mustaq, Temat z reklamy P206
AA22.034185 AA22.034494 Panjabi MC, Jogi
AA22.035105 AA22.035121 Temat z filmu Gwiezdne Wojny

TAPETY

SMS 7365 3,66 zł

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, SONY ERICSSON

Jeżeli chcesz pobrać kolorową tapetę wysyłaj SMS o treści: AA22.(numer tapety) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.(numer tapety),numer telefonu znajomego np. AA22.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli NOKIA SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG i SONY ERICSSON posiadających kolorowy wyświetlacz i funkcję WAP. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.



LOGOSY

SMS 7265 2,44 zł

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć logo wysyłaj SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Alcatel wysyłaj AA22.A(numer loga), Motorola wysyłaj AA22.M(numer loga), Sony Ericsson i Ericsson wysyłaj AA22.E(numer loga), Siemens wysyłaj AA22.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA22.(numer loga),numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA22.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga. Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens



KRÓTKA PIKKA

BATMAN: TOXIC CHILL

Wbrew tytułowi – to gra edukacyjna dla najmłodszych. Lepiej od razu zapomnieć o miłym dla oka naporzaniu się po pyskach na ulicach Gotham City. Toxic Chill jest przeznaczona głównie dla dzieci i z założenia ma w nich rozwijać umiejętności logicznego myślenia.

Batman walczy ze swoimi sztanदारowymi wrogami – E. Nygmą (aka Riddlerem) i Mr. Freezem. Wszystko się kręci wokół zagadki podanej przez Riddlera na początku: „robi się cieplejsze, kiedy robi się chłodniejsze” (it gets hotter when it gets colder). Rozwiązanie zagadki niestety mnie zawiodło – spodziewałem się czegoś błyskotliwego, a po głowie chodziły mi niekoniecznie przyzwoite skojarzenia (samica pingwina? Żeńskie wydanie skalnego trolla?). Rozwiązania nie zdradzę – ale nie jest to nic, dla czego warto było przechodzić grę.

U boku Batmana pojawiają się też jego sprzymierzeńcy. Przez prawie całą grę towarzyszy nam Robin, a w dwóch czy trzech miejscach pojawia się również Kobieta-Kot, która wygląda jak średniej urody pizyata 14-latką. Treścią gry są gry zręcznościowe, zręcznościowo-logiczne i stricte logiczne. Dzięki przechodzeniu kolejnych planów dostajemy świstki od Riddlera, które po przeanalizowaniu w batkomputerze zamieniają się w ciąg obrazków, które to z kolei gracz zamienia na litery, przez co tworzą się kolejne zagadki. Skomplikowane? Zapewne tak – dla 6-latką przez pierwszą minutę zabawy. Później wszystko jest jasne i klarowne.



■ GATUNEK: ZREČNOŚCIOWA
■ PRODUCENT: RIVERDEEP
■ DYSTRYBUTOR: RIVERDEEP
■ WWW.DCKIDS.COM

3

FOX JONES

Moja pycha została ukarana. Wziąłem sobie Fox Jonesa tylko po to, żeby się z gry ponatrząca i wrzucić później do Kaszanki. Tymczasem oderwałem się od niej dopiero po godzinie od zainstalowania...

Niby nie, taki mały badziew z brzydką grafiką, powtarzający (i nieco rozwijający, niech będzie) jedynie pomysły z Dyna Blaster. Ale i tak nie potrafiłem przez jakiś czas się od niego oderwać. Dobrze się skończyło dopiero po tym, jak już nie mogłem sobie poradzić. Gra ma niekonsekwentnie rozłożony poziom trudności. Do ósmego etapu można bezproblemowo przejść bez straty nawet jednego życia – jednak później zaczynają się już bardzo wysokie i strone schody. Dalej po prostu dzieją się rzeczy straszne. Wszystko miga, skacze, wybucha, a zabawa nie ma już najmniejszego związku z logicznym myśleniem. Na szczęście można powtarzać planszę dowolną liczbę razy, choć nie wiem, czy ktoś będzie miał na tyle samozaparcia. Oprawa FJ przypomina te złote czasy, kiedy ludzie zachwycaли się szczegółowością grafiki 2D. Czynnikiem decydującym może tu być jednak cena – 10 złotych to stosunkowo niewiele...



■ GATUNEK: ZREČNOŚCIOWA
■ PRODUCENT: ELVISGAMES
■ DYSTRYBUTOR: PLAY
■ WWW.PLAY.COM.PL

4

Czy biorąc engine od IndyCar Series można stworzyć dobrą rajdówkę? Czy engine wyspecjalizowany w jeździe po jaju w ogóle będzie się do tego nadawał?

Podczas czytania

w zapowiedziach o dużym nacisku na realizm i ogromnych możliwościach zmiany ustawień można było mieć wprawdzie pewne wątpliwości, czy aby na pewno jazda po szutrach nie będzie dla tego silnika zbyt dużym wyzwaniem, jednak po uruchomieniu gry wszystkie one znikają. I nawet nie chodzi o to, że lepiej wygląda Grand Prix Legends z 1998, bo można w końcu przyjąć, że nie grafika jest tu najważniejsza.

Tyle tylko, że wygląd jest i tak najlepszym składnikiem tego koszmara. No, może poza rozbudowanymi opcjami zmiany ustawień, które można sobie jednak od razu podarować, bo po wyjęciu na OS-a koszmara ujawnia się w pełnej krasie. Zachowanie się wozów nie ma na nich absolutnie żadnego związku z rzeczywistością! Nawet uproszczone modele z luźniejszych samochodówek są o niebo lepsze!

Innymi słowy, trzymajcie się od ERC z daleka – gorszej samochodówki nie było już od paru ładnych lat...

ATV MUDRACER

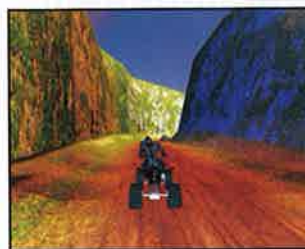
Gra na 20 minut.



■ GATUNEK: WYŚCIGI
■ PRODUCENT: ATV
■ DYSTRYBUTOR: ATV
■ WWW - BRAK

3

Ośiem tras, dwie ukryte, cztery niewiele różniące się pojazdy, 20 minut gry. Tak prezentuje się ATV w liczbach.



Do tego dorzucić można jeszcze cztery tryby zabawy – wyścig na czas, pojedynczy wyścig, mistrzostwa i multiplayer. Trasy są krótkie i stosunkowo mało zróżnicowane – czasem tylko pojawiają się jakieś urozmaicenia pokroju wody, tuneli czy wybojów. Sterowanie jest banalne

(kursory wystarczają), realizmu w niej nie ma za grosz, grywalności zaś... No, tej odrobiny się znajdzie – tak na jakieś pięć minut grania. Ja poświęciłem tej grze aż dwadzieścia i ku mojemu zdziwieniu – wystarczyło to, żeby ją ukończyć. Na pewno jednak przyjemniej by się grało z żywymi przeciwnikami (co jest możliwe tylko w sieci lokalnej, brak tu splitscreena), ale nie wiedzieć czemu, reszta redakcji była zbyt zajęta czymkolwiek innym, by chcieć się ze mną zmierzyć.

EURO RALLY CHAMPION

...gorszej samochodówki nie było już od paru ładnych lat...



■ GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
■ PRODUCENT: BRAIN IN A JAR
■ DYSTRYBUTOR: OXYGEN INTERACTIVE
■ WWW - BRAK

1

Ludziska! Pomozcie! (Sugerowana odpowiedz „Tak, jasne!!!”) Zatem wy-
pełnijcie tę ankietę i wyślijcie pod adres redakcji. Po co? Bo chcemy wiedzieć
co się Wam w CDA podoba - albo i nie podoba, po to, by robić coraz lepsze
pismo. Obiecujemy, że jak tylko opracujemy wyniki (co zwykle trwa 2-3 mie-
siące), opublikujemy je na łamach CDA. To co? Długopisy w łapki - i do dzieła!

1. Wpisz własne dane:

Wiek
Ilu mieszkańców (szacunkowo) liczy Twoja miejscowość?
Województwo
Płeć:
mężczyzna ☐
kobieta ☐

2. Wykształcenie:

podstawowe ☐
średnie ☐
wyższe ☐

jeszcze się uczę w szkole...

a. podstawowej ☐
b. gimnazjum ☐
c. zawodowej ☐
d. średniej (technikum/liceum) ☐
e. policealnej/pomaturalnej ☐
g. studiuję ☐

3. Do czego GŁÓWNIIE wykorzystujesz komputer?

a. nauki ☐
b. zabawy ☐
c. pracy ☐
d. tworzenia (grafika, muzyka itp.) ☐
e. inne ☐

.....
.....

f. w ogóle nie mam komputera :(☐

4. W moim komputerze mam:

Procesor
a. 500 MHz (*) lub mniej ☐
b. w przedziale 501-1000 MHz ☐
c. w przedziale 1001-1500 MHz ☐
d. w przedziale 1501-2000 MHz ☐
e. powyżej 2 GHz ☐

RAM
a. do 64 MB włącznie ☐
b. do 128 MB włącznie ☐
c. do 256 MB włącznie ☐
d. do 512 MB włącznie ☐
e. więcej niż 512 MB ☐

DVD
a. mam ☐
b. jeszcze nie mam napędu, ale zamierzam kupić ☐
c. nie interesuje mnie temat DVD ☐

5. Od kiedy czytasz CDA?

a. ponad 5 lat ☐
b. około 5 lat ☐
c. około 4 lat ☐
d. około 3 lat ☐
e. około 2 lat ☐
f. około roku ☐
g. około pół roku ☐
h. kilka miesięcy ☐
j. jestem nowy ☐

6. Czy czytasz inne czasopisma komputerowe?

a. nie ☐
b. tak ☐
Podaj ich tytuły:
.....

7. Kto zachęcił Cię do zainteresowania się CDA?

a. sam je odkryłem ☐
b. kolega/koleżanka ☐
c. sprzedawca ☐
d. reklama w TV ☐
e. inne ☐

8. Dlaczego kupujesz CDA? (Podaj tylko jedną - tę najważniejszą odpowiedź.)

a. lubię czytać wasze artykuły ☐
b. podoba mi się wygląd czasopisma ☐
c. wszyscy kupują, to ja też ☐
d. chcę być oryginalny-a ☐
e. dla pełnych wersji gier ☐
f. bo jest dużo CD ☐
g. dla większości powyższych powodów ☐
g. w sumie sam nie wiem ☐

9. Liczba stron w CDA jest:

a. zbyt wielka ☐
b. zbyt mała ☐
c. w sam raz ☐

10. Opracowanie graficzne CDA jest:

a. super ☐
b. bardzo dobre ☐
c. na dobrym poziomie ☐
d. słabe ☐
e. kiepskie ☐

11. Teksty w CDA są:

(Uwaga! Z każdej grupy wybierz TYLKO jedną odpowiedź.)

a. za krótkie ☐
b. za długie ☐
c. w sam raz ☐

d. zbyt fachowe ☐
e. naiwne ☐
f. dobrze się je czyta ☐

g. odłotowe, „z jajem” ☐
h. sztywne, drętwe ☐
i. nijakie ☐

j. profesjonalne ☐
k. nierzetelne ☐

l. zawsze OK ☐
m. bywa różnie, ale w sumie OK ☐
n. bywa różnie, ale w sumie kiepskie ☐
o. zawsze kiepskie ☐

12. Oceń poszczególne elementy CDA

w skali od 0 do 6 punktów przy następujących oznaczeniach:

X. nie zaglądam tam
0. dno!!!

1. cieniutko
2. „ujdzie w tłoku”
3. może być
4. dobre
5. bardzo dobre
6. rewelacja!

UWAGA! (X) nie oznacza najniższej oceny. Jeśli wybierasz X, oświadczasz, że nie czytasz tego fragmentu CDA i że dany dział Cię nie interesuje, nie potrafisz go zatem ocenić. Najniższą oceną jest ZERO.

- | | |
|----------------------------|-------|
| a. Wstęp | |
| b. Spis treści | |
| c. Zawartość Cover CD | |
| d. Kalejdoskop | |
| e. Zapowiedzi | |
| f. Za pięć dwunasta | |
| g. Recenzje gier | |
| h. Gry na komórkę | |
| i. Gry wiecznie żywe | |
| j. O grach inaczej | |
| k. Kaszanka Zone | |
| l. FPP Zone | |
| m. Gamewalker | |
| n. Na Luzie | |
| o. Relacje (z targów itp.) | |
| p. Nie tylko gramy | |
| r. Freeware | |
| s. Sprzęt | |
| t. Prenumerata | |
| u. Action Redaction | |
| w. Tipsy | |

13. Moje ulubione strony/działy CDA to:
(maksymalnie dwa)

- a.
b.

14. Wyrzucić z CDA!
(maksymalnie 2 działy/elementy)

- a.
b.

15. Największa rewelacja CDA to:
(tylko jedna nazwa)

.....
.....
.....

16. Czy chcesz nowego działu w CDA?

- a. nie ☐
b. tak ☐

Wprowadźcie dział poświęcony.....

.....
.....
.....

COVER CD,

czyli kompakt dołączane do CDA

4 CD to:

- a. nadal za mało ☐
b. w sam raz! ☐
c. za dużo ☐

1 DVD to:

- a. nadal za mało ☐
b. w sam raz! ☐

Oceń zawartość płyt w skali od X do 6 (podobnie jak w przypadku zawartości czasopisma):

Przypominamy, że X - nie interesuje mnie, 0 - dno, 6 - rewelacja!

- | | |
|-----------------------------|-------|
| Dema gier | |
| Dema użytkowników | |
| Extras (filmy itp.) | |
| Bonus 1 | |
| Bonus 2 | |
| FPP Zone | |
| Pełne wersje gier | |
| RTS Area | |
| Tawerna RPG | |
| Oldsql | |
| Action Mag | |
| Emu Kouncil | |
| Strefa WWW | |
| Esensja | |
| Action Sport Center | |
| Speed Corner | |
| Adventure Zone | |
| MP3 Zone | |
| TPP Planet | |
| Konsole Zone | |
| Dodatki do gier (mody itd.) | |
| Trailery | |
| Patche | |

Moje ulubione pełne wersje gier, jakie się pojawiły w CDA w tym roku (najwyżej 2 tytuły):

.....
.....

Jakiego działu brakuje w zawartości Cover CD?

.....
.....

Miejsce na dodatkowy komentarz na temat CD-Action. Tu można wpisać własne przemyślenia i propozycje dotyczące czasopisma, kompaktów, strony WWW i wszelkich innych aspektów CDA nieuwzględnionych w tej ankiecie.

.....
.....
.....

KONKURS!

Jeśli chcesz, weź udział w konkursie na slogan reklamowy CD-Action. Nie układajcie jednak haseł typu „CD-Action - full satisfaction”, bo takich propozycji przychodzi do nas najwięcej. Bądź oryginalny!!! Najciekawsze pomysły wykorzystamy w naszych reklamach prasowych, a ich autorzy otrzymają nagrody-niespodzianki.

.....
.....

Mój adres (wpisz, jeśli bierzesz udział w konkursie):

.....
.....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o.o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

Witajcie! To wydanie KMG powinno zadowolić szczególnie wirtualnych snowboardzistów. Poza tym znalazł się co nieco dla pretendentów do tronu Holandii i mających ochotę zaskić za sterami Spitfire'a. Do wyboru, do koloru!

LEGENDA

30 40 60 S M

Jeśli obok gry jest znaczek:

- 30 - działa na 3510i, 8910i, 3530, 3560
- 40 - działa na 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6200, 6220, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7600, 6230, 6650
- 60 - działa na N-Gage, 7650, 3650
- S - działa na S55, M55, SL55, C60, MC60
- M - działa na T722i, T720, T720i

Jazda obowiązkowa.

Wszystkie gry kosztują 3,66 (z VAT) + opłata za ściągnięcie przez WAP (średnio od kilku do kilkadziesiąt groszy). Teoretycznie gry ściągać można tylko w sieciach Idea, Era i Plus, ale doszły nas słuchy, że użytkownikom Heyah również się to udaje (choć oficjalnie operator ten mówi, że WAP-u w tej sieci nie ma). Możecie więc próbować ściągać gry - ale tylko na własną odpowiedzialność.

Jeśli będzie ci mało?

SAPER

AA99.030609

30 40 60 Siemens S55

SKOKI 2004

AA99.030611

30 40 60 M S

Siemens SL55 M55

DESERT RALLY

AA99.033879

30 40 60

Przepraszamy

Do poprzedniego wydania kącika wkradł się błąd. Prawidłowy kod do ściągnięcia gry Driv3r to AA99.033886. Wysyłajcie go pod numer 7965. (10.98 zł)

Gra działa na komórkach:

30 40 60 S; Motorola T720i, V300, V400; Samsung X600, E710, E700; Sony Ericsson Z600, T630, T610



Deep Snow

Białe szaleństwo na komórce? Czemu nie - zwłaszcza w naprawdę ciekawym wykonaniu. Zasady są proste - należy zjechać na snowboardzie jak najszybciej ze szczytu góry do mety. Na przeszkodzie stają kłody drewna, góry, płoty, domki - ot, zwyczajne górskie miasteczko. Czasem pojawiają się również jakieś pojazdy, które potrafią skutecznie zastawić drogę. Dojechać do mety bez żadnej stłuczki jest bardzo trudno, na szczęście gra pozwala na cztery kolizje podczas jednego zjazdu (każda oczywiście gracza „kosztuje”). W Deep Snow nie ma tras jako takich - jechać możemy po dowolnej stronie wiośki, choć kilka elementów jest po prostu nie do przeskoczenia. Jeśli chcemy więc skutecznie konkurować na czasy ze znajomymi, trzeba opracowywać dla każdego z dziesięciu etapów odpowiednią trasę. A właśnie - największa zabawa oczywiście zaczyna się dopiero wtedy, gdy gracze wymieniają się wynikami. Choć nawet i w pojedynkę jest bardzo przyjemnie. Szczegółowo polecam!

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.035338 pod numer 7365.

Komórki: 30 40 60 S, Motorola T720



Snow Bowling

Co powiecie na skrzyżowanie slalomu z kreglami? Pewnie odnoście się do niego z równym entuzjazmem jak do połączenia strategii turowej z pinballem. Niestety, macie rację. Snow Bowling to idealna gra dla cierpiących na bezsenność. Kiedyś liczyło się barany - dziś można liczyć słupki, które należy omijać. Gra polega na zjeździe z góry (najlepiej zygakiem, choć to niekonieczne - omijanie z jednej strony wszystkich przeszkód daje po prostu mniej punktów), omijaniu przeszkód, by na końcu zjazdu wjechać w kregle. Im bardziej na środku - tym więcej punktów. Już po minucie można pojąć, że najlepiej w ogóle olać omijanie przeszkód i tylko po dziesiątej ustawić snowboardzistę na środku ekranu. Gry nie ratuje może i nie najgorsza grafika, za to marna animacja grzebie ją do końca - nie wspominając już o niekoniecznej (przynajmniej na pierwszych pięciu etapach, dalej nie doszedłem, bo zasnąłem) możliwości podskoczenia zawodnikiem.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.035342 pod numer 7365.

Komórki: 30 40 60



Royal

W Holandii już od ponad stu lat nie ma króla. Są za to królowe - obecnie Beatrix. Teoretycznie po niej tron odziedziczyć powinien książę Willem-Alexander, ale gra Royal proponuje alternatywną wersję wydarzeń. Królestwo Holandii obejmie ten, kto zbierze najwięcej koron, które po prostu spadają z nieba. Gra polega na łapaniu jak największej ich liczby. Kierujemy postacią poruszającą się po planie (nie tylko na boki, również w głąb) i zbieramy korony (w odpowiednim ustawieniu się bardzo pomagają początkowo rzucany przez cień). Poza oryginalnym i co by nie mówić - bzdurnym, pomysłem gra za wiele nie oferuje. Jest mało dynamiczna, akcji w niej stosunkowo niewiele. Zbieranie koron znudzi się najwyżej po kilku minutach grania.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.033465 pod numer 7365.

Komórki: 30 40 60 Siemens S55, M55



Spitfire

Zdaje się, że w tym kątku jak do tej pory recenzowana była tylko jedna, w dodatku bardzo trudna, klasyczna strzelanka - Silver Wings. Tymczasem akurat gry a la Raptor są jednymi z popularniejszych na komórkach. Tym razem przedstawiam kolejną, która znów jednak rewelacją nie jest. Na plus zaliczyć jej można na pewno bardzo płynną animację i ładną grafikę. Również sterowanie jest wygodne - można jednocześnie strzelać i poruszać samolotem, czego brakowało w Silver Wings. Znowu jednak największą (przynajmniej dla mnie...) może inni sobie lepiej poradzą) wadą gry jest poziom trudności. Samolotów wroga jest ogrom, a broń pokładowa nie jest potężna - żeby cokolwiek ustrzelić, trzeba się naprawdę napocić. A power-upów jest tu na lekarstwo, stracić samolot możemy zaś tylko raz. Komu się uda dojść do trzeciego etapu - ten dożył!

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.032800 pod numer 7365.

Komórki: 30 40 60 M Siemens S55



OCENY

Tylko dla tej gry warto kupować komórkę

Świetna. Bardzo do bry pomysły, (małom) idealne wykonanie

Bardzo dobra. Ciekawy pomysły, solidne wykonanie, nie, duża grywalność

Nieźła, choć na mocno dające się we znaki wady

Ciemutko, gra nudna lub z frustrującymi błędami

Śmieć totalny - nie warto nam wydawać nawet złotówki

Jeśli po ściągnięciu gry z numeru 7365 coś nie będzie działać - skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail javaerror@cdaction.pl. Gdyby pojawiły się problemy ze ściąganiem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora

EVIL_LORD & NUCLEUS'ELD



Ależ ten czas szybko leci. Dwa miesiące dzielące ten kącik ET od poprzedniego zleciały w okamgnieniu. Nic jednak dziwnego, sporo ostatnio działa się w światku ET. A mianowicie...



Po pierwsze, nowym supervisorem CB PL i EU został gracz FF Mrozu. Gratulacje i pozdrowki. Po drugie, w końcu podwinęła się noga czterom z UVM (wcześniej DOW), za co zostali wyrzuceni z Clanbase. Po trzecie, trwają jakieś dziwne próby reaktywacji klanu fUzz (jak być może pamiętacie, zaraz po wyjściu ET odbył się mecz pomiędzy redakcją CDA a fUzz). W dzisiejszym odcinku trochę o fragmovie, ciut o mapach custom, które weszły do rozgrywek Clanbase oraz Warleagues, oraz kilka zdań na temat nowego etpro.

Frag...

Od początku istnienia naszego skromnego kącika dowiedzieliście się krok po kroku, jak zainstalować Enemy Territory, dostosować go do swoich potrzeb oraz zainstalować etpro. W tym numerze przyszedł czas na połączenie przyjemnego z pożytecznym – witamy w królestwie fragmovie! Fragmovie, jak sama nazwa wskazuje, to film, w którym mamy możliwość obejrzenia najlepszych fragów danego zawodnika lub całego klanu.

Niestety, w przypadku ET oglądanie filmików jest o tyle trudne, że demka, które nagrywasz w trakcie gry, są zapisywane w formacie, który nie może być odtwarzany bez użycia specjalnego programu (np. Seismovision). Demka, warto przypomnieć, nagrywamy za pomocą komend /startrecord i /stoprecord. W rzeczywistości jednak proces tworzenia dobrego fragmovie, od nagrania demka do filmiku, jest bardzo trudny oraz czasochłonny – jeśli chciałbym

ET KORNER MP40

przedstawić proces od A do Z, zajęłoby to kilkadziesiąt stron. Wszystkie te programy, począwszy od Fraps aż po Virtual Dub, wymagają poświęcenia im trochę czasu. Dlatego w tym numerze tylko o fragmovie, a nie o tym, jak się je tworzy.

Movie!

Trzeba przyznać, że wszystko zaczęło się od RTCW, czyli pierwowzoru ET (dla wielu niedoścignionego). Filmiki, które powstawały, były raz lepsze, raz gorsze – lecz jest w nich kilkanaście perełek, o których postaram się napisać w oddzielnym numerze kącika, poświęconego wyłącznie produkcji RTCW. Na razie pozostajmy przy ET.

Dla każdego gracza bardzo ważne są jego rodzinne produkcje. Znajomość graczy, klanów czy inne powody niwelują pewne ich niedociągnięcia. Niestety samych polskich fragmovie nie było zbyt dużo. Pierwszym filmem ET był „Final Destination” stworzony przez gracza poison nikramo. O ile pierwsza część była bardziej „nauką” w tworzeniu fragmovie, o tyle w drugiej części „Final Destination 2” mieliśmy okazję zobaczyć kilka ciekawych efektów oraz parę bardzo dobrych akcji. Nie zmienia to jednak faktu, że oba filmy były dość krótkie.

Pierwszą większą produkcją ET był film stworzony przez Aluu gracza klanu /17/. Dwanaście minut naprawdę ciekawych fragów z wieloma





FPP MegaZin 39

Jak co miesiąc, na... tak, macie rację, na nośniku do-
tęczonym do COA, znajdziecie kolejne wydanie FPP
MegaZin, a w nim: felietony (w tym prezentacja gier

zapowiadanych na rok 2005), recenzje, dział poświęcony
sprzętowi (tym razem słów kilka na temat budowy karty
graicznej) oraz galeria i download (adresowany do posia-
daczy gry RL2).

multi-killami. Mimo że film nie obfitował w efekty specjalne, do dziś jest jednym z najlepszych polskich fragmów. Do kolekcji należy dodać jeszcze dwa filmy stworzone przez qB43o03. O ile w przypadku jego pierwszego fragmów można było narzekać na jakość filmu, w drugim nadrobił to kilkoma interesującymi pomysłami. Jest to do tej pory jeden z nielicznych fragmów zawierających fragi z meczy 3on3.

Mówiąc o fragmów, nie można nie wspomnieć o filmie jednego z najlepszych klanów w historii ET, czyli Dignitas. Film stworzony z fragmów przeciw elicie europejskiej sceny, połączony z niesamowitymi efektami, przy jednoczesnej estetyce wykonania daje arcydzieło, jeśli chodzi o filmy ET. Wracając do polskich produkcji, należy zaznaczyć, że wiele filmów jest tworzonych właśnie teraz - w momencie pisania tego artykułu. Wkrótce fragmów dorobią się np. klany WwOw (Thor, gracz tego klanu, pracuje nad nim od kilku ładnych miesięcy) oraz nucleus (tu za produkcję odpowiedzialny jest Mlx3r). Wiele z opisanych wcześniej filmów (niestety głównie produkcje zagraniczne) możecie ściągnąć ze strony: www.swertcw.com. Enjoy!

Mapy!

Po półtora roku gry na tych samych mapach, głównie Oasis i Goldrush, człowieka może szlag trafić. Nic zatem dziwnego, że przy okazji play-off jesienno Open Cup toczyła się zażarta dyskusja na temat map. Tak naprawdę jednak tych map za wiele nie ma. Większość w wyniku złego zbalansowania teamów nie nadaje się do gry klanowej. Poniżej lista najpopularniejszych map custom, które są, lub były, grane w CB i VL.

TC_BASE - klasyk z RTCW. Wprawdzie w ET mapa ta jest wolniejsza, nie tak atrakcyjna jak w RTCW, ale i tak w porównaniu do map standardowych ET jak najbardziej grywalna. PF Axis ma tu prawdziwe używanie, a także mortar aliantów (jak pamiętamy, w RTCW nie było mortaru). Zadaniem aliantów jest wysadzić dwa radary w bazie Axis. Walka toczy się zatem w wąskich korytarzach i na małych, odkrytych przestrzeniach, a limit czasu wynosi 15 minut, co i tak wydaje się zbyt dużo. W zasadzie mapę

należałoby ocenić bardzo wysoko, gdyby nie ten mortar w ataku (sprawny soldier bez problemu zdziesiątkuje obronę Axis, a potem obroni edynamit) oraz fakt, że granaty przelatują przez ścianę w korytarzu między CP i placikiem z więzieniem, jak to nazywamy. Ocena: 7/10.

SUPPLYDEPOT2 - bardzo popularna ostatnimi czasy mapa, zwłaszcza wśród dobrych skillowo klanów. Mnie się ona całkowicie nie podoba, głównie ze względu na brak jakiegokolwiek wółowego klimatu. Za kolorowo! Zadaniem aliantów jest przeprowadzenie ciężarówki (uwaga: nie można jej zniszczyć!) do bazy Axis i wykradzenie złota. Nie jest to jednak zadanie, bo po drodze jest jeden silnie broniony posterunek Axis. Po drugie, trzeba wysadzić bramę do bazy i po trzecie, dostać się nad resp Axis, co też nie należy do zadań najłatwiejszych. Minusem mapy jest także bug z respawem, który czasem wyrzuca Axis zamiast na posterunku w bazie. Ocena: 6/10.

CATHEDRAL - bodajże moja ulubiona mapa custom stworzona pod ET. W zasadzie jest to dokładna kopia Radaru, ale rozgrywana w Katedrze i jej okolicach, co w rezultacie zapewnia nam odpowiednią ilość fpsów. Świetnie w ciasnych korytarzach sprawdza się tu "miota", nieźle namieszać może również PF czy MG. Mapa jak na ET dość szybka, co też jest zaletą. Zadania? Takie same jak na Radarze. Ocena: 8/10.

SVARVADEL - bardzo dziwna mapa. Głównie dlatego, że walka toczy się na małej przestrzeni, a za respem aliantów spokojnie można rozegrać mecz piłki nożnej, a za respem Axis zgubić. Połowa mapy leży odłogiem. Grywalność Svarvadel to też dyskusyjna sprawa, o czym mogli się przekonać ci, którzy walczyli w jesienno Open Cup. Zadaniem aliantów jest wysadzić wejście do składu amunicji w miasteczku na pustyni, a następnie wysadzić ten skład. Ocena: 3/10.

CAEN - powoli zapomniana mapa, choć na tle innych nie wypadła najgorzej. Dla odmiany atakują Axis i zadaniem ich jest doprowadzić czołg do punktu dowodzenia aliantów i uciec z dokumentami motorówką. Po drodze jednak



czeka na nich parę przeszkód, jak np. posterunek Allies, zapory, most itd. Ocena: 6/10.

DUBROVNIK - mapa-zagadka dla mnie. Dopiero parę dni temu ją odkryłem, wraz z otwarciem laddera 6on6 w Warleagues. Ktoś wpadł na pomysł, by była to jedna z map i... tak trochę to - na moje oko - przypomina skrzyżowanie Venice z Ceau. Zadaniem jest ponownie wywiezienie złota z banku. Ocena: -/10.

ET_ICE - konwersja mapki z RTCW. W ET grana tylko w drabince 3v3. Celem jest skradzenie dokumentów i doniesienie ich do radia. Tym razem to alianty bronią dokumentów ukrytych w wieży zamku. Mapa o tyle interesująca, że na górę można się dostać po trzech drabinach. Mimo że mapa wydaje się trudna, to jednak jest szybka - średnio na wyniesienie doków potrzeba 3-4 minut. Ocena: 7/10.

Nowe etpro

Co jakiś czas twórca najpopularniejszego moda do Enemy Territory - Bani, ulepsza swoje dzieło. Trzeba przyznać, że nie zawsze kolejny numerek oznacza poprawę jakości grania, ale na szczęście 3.1.9 jest raczej udanym owocem pracy twórcy etpro i zwiastunem nowego, dobrego moda, który niedługo pewnie wejdzie do rozgrywek CB i VL.

Etpro i najważniejsze zmiany w stosunku do poprzednich wersji:

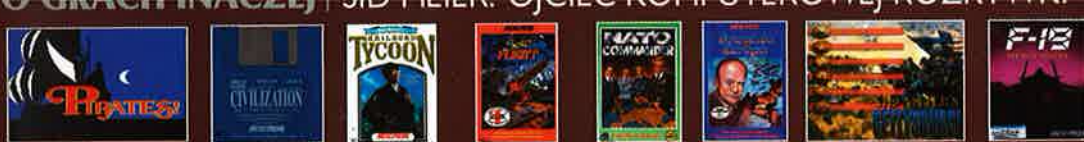
1. **Wbudowany spawntimer** - tego można było oczekiwać od chwili, gdy Bani zapowiedział wyrównanie szans dla właścicieli Linuksa i Windowsa. Jak wiadomo - i tak większość klanów używała spawntimerów, jak np. Haron, a możliwości ich używania byli pozbawieni właściciele Linuksa, na który system zwyczajnie nie ma spawntimerów. Dlatego właśnie wbudowano spawntimer do nowego etpro.

2. **Ulepszenie hitboxów** - kto gra, ten wie, jak bardzo skopane są hitboxy w dotychczasowych wersjach etpro, choć za to należy winić samych programistów Splash Damage. Nowe etpro niesie nadzieję, że wreszcie pociski będą trafiać tam, gdzie powinny, a zabicie przeciwnika stanie się łatwiejsze.

3. **Zniknął problem z podwójnym ładowaniem mapy** - błąd występujący w etpro 3.1.8, kiedy to mapa ładowała się dwukrotnie.

4. **Możliwość poddania się** - naszym zdaniem lekka przesada, aczkolwiek zawsze to jedna opcja więcej. Przydatność tej opcji sprawdzimy raczej dopiero, kiedy mod wejdzie do oficjalnych rozgrywek. [COA]





JURGEN | OD PIRATÓW DO PIRATÓW

SID MEIER:

OJCIEC KOMPUTEROWEJ ROZRYWKI



Nie ukrywam, że inspiracją do stworzenia tego tekstu było pojawienie się udanego remake'u gry Pirates! Pomyślałem sobie, że może warto powiedzieć coś więcej o człowieku, którego nazwiskiem sygnowano tak wiele znakomitych gier.

Mowa o Sidzie Meierze – jednym z największych osobistości branży gier komputerowych. Sid nie jest najbardziej utalentowanym programistą, a w grach nie wykorzystuje najnowszych efektów ani nawet tych ciut starszych – rzecz, wydawałoby się, podejrzana w dzisiejszych czasach. Jednak ze świecą w rękę szukać gracza, który nie słyszałby o tytułach sygnowanych jego nazwiskiem lub nieposiadającego kilku z nich. Sid Meier to artysta urzeczywistniający w grach wizję. Kim jest? Jak zaczynał karierę? Co zainspirowało go do tworzenia największych hitów?

W college'u Sid Meier studiował informatykę. Już wtedy interesował się rozrywkowym aspektem branży komputerowej i tworzył małe programy. Dodatkowym, pobocznym zainteresowaniem Meiera były samoloty, łodzie podwodne, historia. Nie piszę tego bez przyczyny – zauważcie, że praktycznie wszystkie gry Sida bazują na jego prywatnym hobby. Sid nie jest bowiem rzemieślnikiem, gotowym zrobić grę z dowolnego gatunku, byle zarobić.

To artysta, który chodzi własnymi drogami i robi to, co lubi, w nadziei, że i wy to polubicie. Od zawsze starał się tworzyć gry, które od razu można było zrozumieć i bez problemu obsługiwać.

Zapytany w jednym z wywiadów, czy tworzy gry, by opowiedzieć graczom historię, czy dać im swobodę wyboru, Sid Meier odpowiedział: „Jeśli gracz chciałby czegoś dokonać w grze, a ta mu na to nie pozwala, uznaję to za porażkę. Taka sytuacja wybija gracza ze świata fantazji wykreowanej przez dany tytuł i uświa-

damia, przypominam, że gra **tylko** w grę komputerową”.

Stawę zdobył dzięki tytułom, takim jak Pirates!, seria Silent Service, symulatory „F-”, Railroad Tycoon, Civilization i wielu innym, które wspominają się (i gra w nie!) do dziś. Zdobyl wiele nagród, by choć tylko wymienić: Grę Wojenną Roku Computer Gaming World dla Sid Meier's Gettysburg, Strategię Turową Roku PC Gamer dla Alpha Centauri, Strategię Roku Computer Games Magazine dla Cywilizacji III, wyróżnienie Academy of Interactive Arts and Sciences oraz Computer Museum of America w Galerii Sław i wiele, wiele więcej. Co starsi czytelnicy mogą pamiętać ślady twórczości Meiera jeszcze na komputerach Apple, Commodore 64, Amiga. Niektórzy, zwłaszcza po doniesieniach o powstawaniu remake'u kultowych Pirates!, jeszcze dziś odpalają jego „stare, dobre” tytuły w grafice EGA/VGA i... doskonale się przy nich bawią! Potwierdza to tylko teorie, że **istnieją gry ponadczasowe**, a Sid Meier ma po prostu talent do roblenia takich tytułów.

Cała historia zaczęła się na początku lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku. Meier był jedną z osób, które w 1982 roku stworzyły legendarną firmę Microprose Software. Punktem wyjścia okazały się symulatory samolotów. Na początku lat osiemdziesiątych latane strzelanki nie wymagały od gracza zbyt wiele (patrz tekst o historii symulatorów, w jednym z poprzednich CDA). Meier doszedł do wniosku, że potrafi stworzyć **prawdziwy symulator** i po kilku pośrednich sukcesach (m.in. F-15 Strike Eagle, który rozszedł się na całym świecie w

nakładzie przekraczającym milion egzemplarzy!) przedstawił w 1988 roku jeden z najpopularniejszych w gatunku F-19 Stealth Fighter.

Ale zdaniem wielu jest jedna gra, która na wieki (OK., niech będzie na lata) rozślawiła jego imię. Oczywiście mowa o Pirates! (*) Gra zadebiutowała w 1987 roku na Commodore 64 (ze stacją dysków) i szybko stała się jedną z najpopularniejszych gier na platformach Macintosh. Prawdziwy rozgłos Pirates! jednak zdobyło po konwersji na komputery Amiga, dzięki polepszonej grafice i pełnej, stereofonicznej ścieżce dźwiękowej napisanej przez współpracownika Meiera, Jaffa Briggsa. W przypadku tej gry także zaowocowały wcześniejsze doświadczenia programisty.

(*) Fani Cywilizacji zawyli wściekle – a co mi tam, to w końcu **MÓJ** tekst. Mogę się zgodzić, że Cywilizacja jest niemal tak samo ponadczasowa jak Pirates...

Pirates! była na swoje czasy grą bardzo zaawansowaną. Można było wybrać spośród sześciu epok (m.in. czasy hiszpańskiej dominacji z końca XVI wieku czy najburzliwszy okres pirackiej samowolki w połowie XVII wieku), czterech narodowości (angielska, francuska, holenderska, hiszpańska), tyłu poziomów trudności i pięciu specjalizacji naszego bohatera (np. fechtunek czy precyzja w obsłudze dział). W grze można było spotkać, kontrolować i walczyć z 9 rodzajami statków. Gatunkowo Pirates! można było określić jako przygodówkę z elementami RPG. Gracz zbierał (kupował) fragmenty mapy, szukał zaginionego skarbu, odnajdywał dawno zaginionych członków rodziny, prowadził awanturniczy tryb życia w tawernach, wykonywał tajne misje gubernatorów, aby później zbliżyć się do ich ponętnych córek (*) itd., itp.

(*) w przypadku hiszpańskich gubernatorów ich córki mogły być ponętne tylko dla półślepego marynarza, który spędził minimum 2 lata na pełnym morzu i ma bogatą wyobraźnię

► Pirates! AD 1987



► Siedemnaście lat w tej branży to cała epoka... szeroka jak morze Karaibskie. Te dwie gry różni wszystko - za wyjątkiem grywalności.

► Pirates! AD 2004



Zadaniem było zdobycie jak największego bogactwa, floty, przywilejów etc. Jednocześnie tytuł dostarczał emocji szybką akcją – pościgi, częste bitwy morskie, pojedynki na szpady (z wyborem broni). Na dodatek można mówić o elementach strategii, ponieważ wybierano się odpowiednio do żegluga, prowadziło bitwy na lądzie (w czasie rzeczywistym – wtedy to była nowość!), a także handlowało na rynku rządzonego prawami podaży i popytu!

W żadnym momencie nie byliśmy ograniczeni sztucznymi ramami – mogliśmy popłynąć tam, do-

Gry, przy których pracował Sid Meier:

- Sid Meier's Civilization III: Conquests (2003), Atan, Inc.
- Age of Mythology (2002), Microsoft
- Sid Meier's SimGolf (2002), Electronic Arts Inc.
- The Sims: Deluxe Edition (2002), Electronic Arts Inc.
- Sid Meier's Civilization III (2001), Infogrames
- Sid Meier's Alpha Centauri Planetary Pack (2000), Electronic Arts Inc.
- The Sims (2000), Electronic Arts Inc.
- Sid Meier's Alien Crossfire (1999), Electronic Arts Inc.
- Sid Meier's Alpha Centauri (1999), Electronic Arts Inc.

- Sid Meier's Antitami (1998), Electronic Arts Inc.
- Sid Meier's Gettysburg (1997), Electronic Arts Inc.
- Sid Meier's Civilization II (1996), MicroProse Software, Inc.
- Vikings: The Strategy of Ultimate Conquest (1996), GT Interactive
- Sid Meier's CivNet (1995), MicroProse Software, Inc.
- Sid Meier's Colonization (1994), MicroProse Software, Inc.
- F-15 Strike Eagle III (1993), MicroProse Software, Inc.
- Pirates! Gold (1993),

- MicroProse Software, Inc.
- Return of the Phantom (1993), MicroProse Software, Inc.
- High Command: Europe 1939-45 (1992), Three Sixty Pacific
- Gunship 2000 (1991), MicroProse Software, Inc.
- Sid Meier's Civilization (1991), MicroProse Software, Inc.
- Railroad Tycoon (1990), MicroProse Software, Inc.
- Sid Meier's Covert Action (1990), MicroProse Software, Inc.
- F-15 Strike Eagle II (1989), MicroProse Software, Inc.

- MT Tank Platoon (1989), MicroProse Software, Inc.
- Red Storm Rising (1989), MicroProse Software, Inc.
- Sword of the Samurai (1989), MicroProse Software, Inc.
- F-19 Stealth Fighter (1988), MicroProse Software, Inc.
- Sid Meier's Pirates! (1987), MicroProse Software, Inc.
- Conflict in Vietnam (1986), MicroProse Software, Inc.
- Gunship (1986), MicroProse Software, Inc.
- Crusade in Europe (1985), MicroProse Software, Inc.

O GRACH INACZEJ

- Decision in the Desert (1985), MicroProse Software, Inc.
- F-15 Strike Eagle (1985), MicroProse Software, Inc.
- Silent Service (1985), MicroProse Software, Inc.
- Solo Flight (1985), MicroProse Software, Inc.
- NATO Commander (1984), US Gold
- Spitfire Ace (1984), MicroProse Software, Inc.

24 www.robygamers.com

kąd chcieliśmy (naturalnie w obrębie istniejących terenów) i jak chcieliśmy, napadać bądź targować się z kimkolwiek. Jak widać, była to nader udana hybryda wielu gatunków, co stanowiło największy atut gry. Trzeba dodać, że gra nie ma nic wspólnego z tak nadmuchanymi, głównie dzięki licencji filmowej, tytułami jak Piraci z Karaibów czy wcześniejsze Sea Dogs. W Pirates! nic nie wydawało się przekombinowane. Każdy element rozgrywki sprawiał frajdę. Grało się szybko i prosto. Raz podniosłeś kotwicę i przygoda porywała cię bez reszty. Dodam też, że grając w ową grę pływałem z mapką skserowaną ze szkolnego atlasu – wszystko się zgadzało: od ukształtowania terenu po odległości pomiędzy wyspami, itd.

Od czasu premiery Pirates! starano się jedynie naśladować. Ale nawet Port Royale, choć najbliższy pierwowzorowi (gorzej rozwiązano bitwy morskie), nie miał tego „czegoś”, że nie wspomnę o takich przypadkach jak Corsairs czy Cutthroats.

Sam Sid Meier nie oczekiwał takich reakcji na Piratów. Jego gra była odpowiedzią na skostniały gatunek RPG, w którym gracz robił wszystko dla dodatkowych punktów życia, charyzmy czy lepszej broni, by móc pokonać kolejnego przeciwnika. I udało mu się jak cholera!

Wkrótce zaczął być nagabywany na stworzenie kontynuacji hitu. Pirates! Gold powstało w 1993. Poprawiono grafikę, zwiększono ilość dostępnych okrętów. Zostawiono jednak to, co najlepsze w oryginale i to zapewniło popularność porównywalną do tej, jaką cieszył się pierwowzór.

Zapowiedź zmian nastąpiła w połowie lat dziewięćdziesiątych. W 1996 roku współpracownik Meiera, Jeff Briggs, założył firmę FIRAXIS, która wkrótce stała się jednym z najdynamiczniejszych niezależnych studiów developerskich w branży. Bardzo szybko zespół rozrósł się do 60 osób, wśród których, po odejściu z Microprose, nie mogło zabraknąć Sida

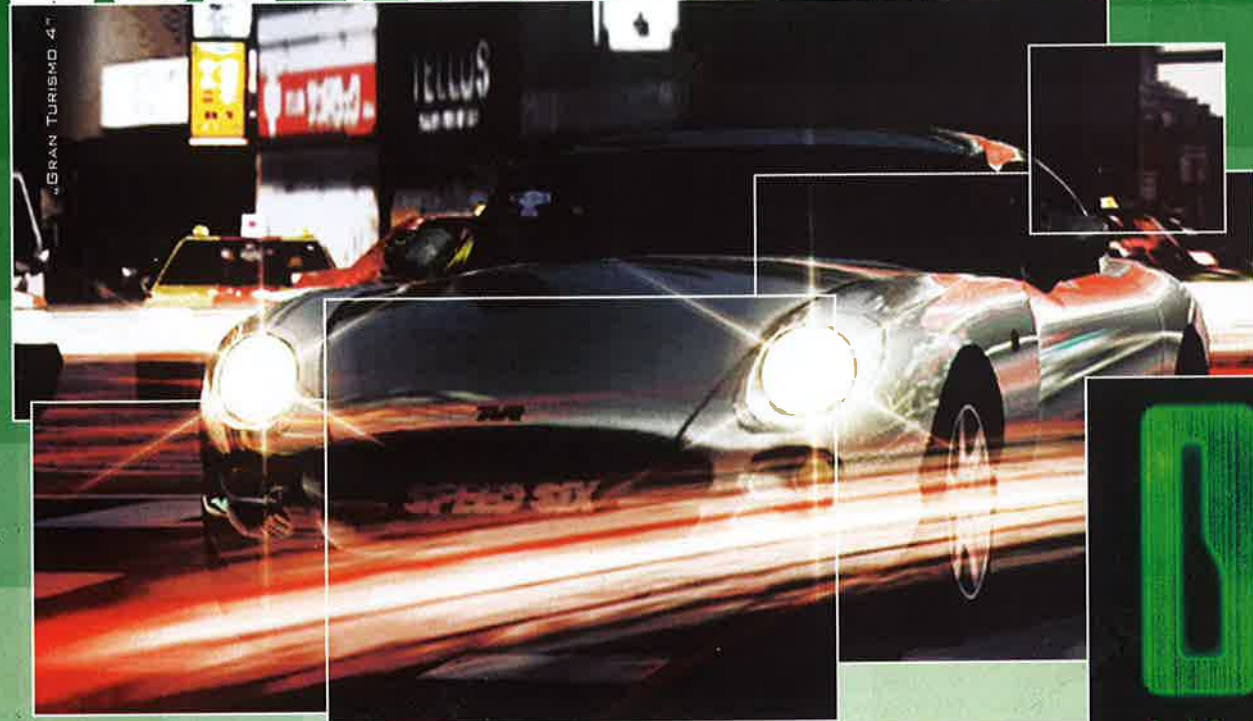
Meiera. To właśnie pod logiem FIRAXIS ukazały się kontynuacje hitów, jak takich Cywilizacja czy Alpha Centauri. W 2003 roku firma wzmocniła plan produkcyjny dzięki zdobyciu praw autorskich do kolekcji tytułów Sida Meiera, m.in. Kolonizacji, Silent Service i właśnie Pirates! Natychmiast zapowiedziano ich remake.

I pierwsze reakcje pokazują, że reanimacja Piratów powiodła się znakomicie.

Mówiąc o Sidzie Meierze, można sparafrazować słynny cytat „jeśli Austria by nie istniała, to należałoby ją wymyślić” – jeśli Sida nie byłoby w branży, należałoby go stworzyć... by branża nadal mogła istnieć. Nie wyobrażam sobie historii gier komputerowych bez kilku tytułów spod jego ręki. Bez takich jak on, kilku „szalonych diamentów” w morzu przeciętności, nie byłoby tak naprawdę gier – bo coś naśladowaliby epigoni, gdyby nie było mistrzów? Czyż dzieła kopiowałoby rzemieślnicy? [CBA]

NAGRODA ZA NAJLEPSZĄ GRAFIKĘ, NADZWYKZAJNA PRĘDKOŚĆ I NAJGROŹNIEJSI PRZECIWNICY. W KOLEJNYM PROGRAMIE Z POPULARNEGO CYKLU „FRESH AIR” POKAZEMY CI NAJNOWSZĄ WERSJĘ JEDNEJ Z NAJSŁYNNIEJSZYCH GIER NA KONSOLĘ PS2 „GRAN TURISMO 4”. DAJ SIĘ ROZERWAĆ W LUTYM! HYPER DODZIENIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE ZIGZAP.

WÓZ ALBO PRZEWÓZ!



rozygrywa

HYPER



GRA ROKU

ZAGŁOSUJ I WYGRAJ CENNE NAGRODY!

ZESTAW NOMINOWANYCH W PLEBISCYCIE GIER DLA ZWYCIĘZCY!

Nagrody pocieszenia: 10 egzemplarzy gry, która zwycięży.

Jak co roku organizujemy plebiscyt na najlepszą grę recenzowaną w CD-Action w poprzednim roku*. Oczywiście jurorami jesteście wy.

Żeby jednak nie zalewać tych stron setkami (serio - polecam ramkę nieopodal) tytułów, wyselekcjonowaliśmy w redakcji 35 najlepszych. Nie było większych kontrowersji - redaktorzy co najwyżej czasem twierdzili, że część z poniższych gier nie powinno się na tej liście znaleźć, nikt jednak nie twierdził, że jakiegos tytułu tu brakuje.

GŁOSOWAĆ MOŻECIE ZA POMOCA SMS-ÓW I KARTEK POCZTOWYCH.

Aby głosować SMS-em należy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Ile gier nominowanych zostało to tytułu „CD-Action gra roku 2004”?

A. 35

B. 53

Wysłać wiadomość o treści **CA.GR.X.##** pod numer **7164**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B), ## oznacza numer gry. Czyli przykładowo: jeśli chcesz zgłaszać w City of Heroes, wpisz w treści SMS-a CA.GR.A.03

Możecie również wysłać tytuł ulubionej gry pod adres redakcji (ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław) na kartkach pocztowych, z dopiskiem GRA ROKU.

Za jednym razem (czy to w SMS-ie, czy na kartce) można głosować tylko na jedną grę. Jeśli chcecie zagłosować na kilka gier, jest to możliwe, ale musicie wysłać większą liczbę kartek lub SMS-ów. Zwiększacie tym samym szansę na wygraną, no i oczywiście sprawiacie, że wasze ulubione gry są wyżej w rankingu.

Na głosy czekamy do 15 lutego 2005 r! Podsumowanie i wyniki konkursu zamieścimy w numerze kwietniowym.

(*) czyli od CDA 01/2004 do CDA 13/2004, 01/2005, choć wyszedł jeszcze w poprzednim roku, nie kwalifikuje się do konkursu

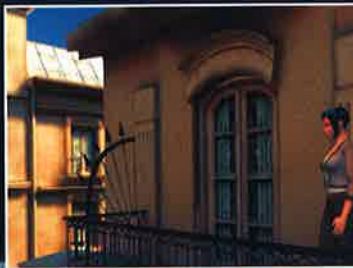
(Koszt SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).



01. Beyond Good & Evil

- RECENZJA W CDA: 02
- OCENA W CDA: 9+
- PRODUCENT: UBI SOFT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA

Ambitna mieszanka przygodówki z grą akcji. Znakomita i jednocześnie niedoceniona. Wielka szkoda - warto do niej wrócić.



02. Broken Sword 3

- RECENZJA W CDA: 02
- OCENA W CDA: 8+
- PRODUCENT: REVOLUTION SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: LEM

Jeden z lepszych cykli przygodówek wskoczył do trzeciego wymiaru i nawet się przy okazji - nomen omen - nie polamał. Choć znow bez ukłonów w stronę akcji się nie obyla.



03. City of Heroes

- RECENZJA W CDA: 09
- OCENA W CDA: 8+
- PRODUCENT: CRYPTIC STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: POLSKIEGO BRAK

Niewątpliwie jeden z lepszych MMORPG - a już na pewno najlepszy w ubiegłym roku. Dla lubiących amerykańskich komiksowych superbohaterów pozycja może nie obowiązkowa (te opłaty...), ale na pewno godna długich tygodni/miesięcy gry.



04. Codename Panzers: Phase One

- RECENZJA W CDA: 09
- OCENA W CDA: 9+
- PRODUCENT: STORMREGION
- DYSTRYBUTOR: CENEGA

O aferze Panzersgate słyszał każdy, kto w miarę śledził ruchy w branży. Gdzieś jednak w potoku informacji uciekała kwestia dla graczy najważniejsza - Codename Panzers jest po prostu świetną (o ile nie jesteście maniakiem realizmu) grą i warto tu powtórzyć: do znużenia, w pełni zgodną z prawdą historyczną.



05. Colin McRae Rally 2005

- RECENZJA W CDA: 12
- OCENA W CDA: 8+
- PRODUCENT: CODEMASTERS
- DYSTRYBUTOR: CDPROJEKT

2004 rok przyniósł dwie odsłony Colina. Żadna z nich nie była rewolucyjna, ale i tak jakość CMR05 kwalifikuje go do zamieszczenia przynajmniej na tej liście.



06. Deus Ex: Invisible War

- RECENZJA W CDA: 2
- OCENA W CDA: 8
- PRODUCENT: ION STORM
- DYSTRYBUTOR: CENEGA

DX-a recenzowaliśmy dwukrotnie. Raz pełną błędów wersję amerykańską, drugi raz - znacznie poprawioną europejską (czyli również polską). Szczególnie ta druga oczekiwani nie zawiodła.



2004



07. Doom 3

- RECENZJA W CDA: 10
- OCENA W CDA: 8+
- PRODUCENT: ID SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: LEM

Większość redakcji była grą id zawiedziona, ale tylko z powodu własnych wygórowanych oczekiwań. Doom 3 wciąż pozostaje znakomitą i bardzo klimatycznym horrorem z ciekawą oprawą audio wizualną. Najnowsze dzieło id Software może się okazać - paradoksalnie - czarnym koniem.



08. Far Cry

- RECENZJA W CDA: 06
- OCENA W CDA: 10
- PRODUCENT: CRYTEK STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA

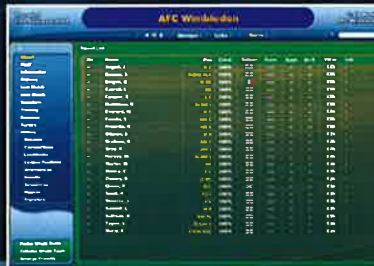
Niewiele oczekiwało wiele od Far Cry'a. Może właśnie dlatego uderzył z taką mocą i zaskoczył tym, że choć wyszedł dawno temu - nie ma jeszcze gry efektowniej wizualnie. Również silnik pozwalał na bardzo wiele - te ogromne mapy, rajskie widoki.



09. FIFA 2005

- RECENZJA W CDA: 11
- OCENA W CDA: 8
- PRODUCENT: EA SPORTS
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA

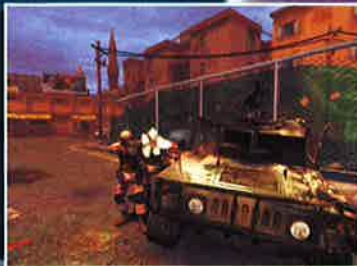
Nie mogło zabraknąć w tym plebiscycie gier sportowych. Zwłaszcza że w tym przypadku grywalność stoi na bardzo wysokim poziomie. Okazało się, że autorzy nie rzucali słów na wiatr pisząc, że first touch zrewolucjonizuje rozgrywkę.



10. Football Manager 2005

- RECENZJA W CDA: 13
- OCENA W CDA: 7+
- PRODUCENT: SPORTS INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CDPROJEKT

Następca Championship Managera. Eld nie był nim zachwycony, ale średnia ocen w Internecie oscyluje w okolicach 90%. Teraz wy możecie zadecydować, która gra jest rzeczywiście lepsza.



11. Full Spectrum Warrior

- RECENZJA W CDA: 11
- OCENA W CDA: 9
- PRODUCENT: PANDEMIC STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CDPROJEKT

Taktyczny FPS z akcją dziejącą się z perspektywy trzeciej osoby. Że to niby oksymoron? Nie do końca, jak udowadnia właśnie FSF.



12. Half-Life 2

- RECENZJA W CDA: 13
- OCENA W CDA: 9+
- PRODUCENT: VALVE
- DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES

Ostatnia gra recenzowana w 13 numerze i kto wie, czy tym sposobem rzutem na taśmę nie dostanie się na szczyt podium. Nie ma jednak co przesądzać przed głosowaniem - tym bardziej że liczbę graczy ograniczyli sami producenci, wymagając połączenia z Internetem.



13. Hitman: Contracts

- RECENZJA W CDA: 07
- OCENA W CDA: 8+
- PRODUCENT: IO INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA

Hitman wraca z klasą, choć nieco nieuczciwie. Gra jest bardzo dobra, jednak część etapów to po prostu kalki z pierwszej części. Jeśli ktoś nie miał jeszcze kontaktu z serią, Contracts to znakomity początek.



14. Knights of Honor

- RECENZJA W CDA: 12
- OCENA W CDA: 8+
- PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA

Gra dość hermetyczna. Spodobała się niewielkiej liczbie graczy - za to ci byli nią niemal zachwyceni. Pewnie po miejscu tej gry w rankingu dopiero się przekonamy, jak dużo osób w nią grało.



15. LotR: Battle for Middle-earth

- RECENZJA W CDA: 13
- OCENA W CDA: 8+
- PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA

Nie wiem, czy jest gra zrealizowana z większym rozmachem. Bitwa o Śródziemie oparta jest o filmową trylogię i pozwala na wzięcie udziału w największych bitwach - m.in. o Helmowy Jar.



16. MoH: Pacific Assault

RECENZJA W CDA: 13
OCENA W CDA: 9
PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA

Wszystko, co jest dobre w grach i filmach opowiadających o drugiej wojnie światowej, znalazło się również tutaj. Duży realizm (krwotoki), znakomita grafika i świetne udźwiękowanie.



17. Myst IV

RECENZJA W CDA: 13
OCENA W CDA: 8
PRODUCENT: UBI SOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA

Piękna, wielka oraz trudna. Być może najbardziej niszowa gra z całego zestawienia. Dla estety i maniaków łamania głowy.



18. NFS Underground 2

RECENZJA W CDA: 13
OCENA W CDA: 9
PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA

Piękne kobiety i szybkie, tuningowane samochody zawsze się sprzedają. Nie inaczej jest w przypadku NFSU2, w którym wszystkie elementy są dopracowane i na właściwym miejscu.



19. Painkiller

RECENZJA W CDA: 7
OCENA W CDA: 8+
PRODUCENT: PEOPLE CAN FLY
DYSTRYBUTOR: DOBRA GAA

Polski FPS przypominający nieco Serious Sam'a. Nie jest to jednak kopia czy meudany klon - Painkiller wyznaczył zupełnie nową jakość w gatunku.



20. PoP: The Sands of Time

RECENZJA W CDA: 01
OCENA W CDA: 9+
PRODUCENT: UBI SOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA

Po średnio udanym Prince of Persia 3D nie spodziewaliśmy się, że ta seria może się jeszcze odrodzić. Tymczasem Piaski Czasu przerosły nasze oczekiwania. To jedna z najlepszych platformówek w historii!



21. Pro Evolution Soccer 3

RECENZJA W CDA: 01
OCENA W CDA: 9
PRODUCENT: KONAMI
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT

Wielki przełom w grach sportowych. Pograżony w stagnacji cykl FIFA zyskał przeciwnika, który pokazał, że gra w piłkę na komputerze wcale nie musi przypominać szachów.

W co zagrywała się redakcja?

Poniżej przedstawiamy nasze typy na „Top 3”. Czasem typy mogą was zaskoczyć - nic dziwnego, autorzy przyznawali je według dwóch kryteriów - długości grania w każdą z gier oraz... widzimisię.

Allor

1. Far Cry
2. ToCA Race Driver 2
3. Sacred

Constanty Foch

1. The Sims 2
2. NFS: Underground 2
3. Beyond Good & Evil

CormaC

1. Doom 3

2. Prince of Persia: The Sands of Time
3. Far Cry

Czarny Iwan

1. Sacred
2. Codename Panzers: Phase One
3. Far Cry

EGM

1. Syberia 2
2. Broken Sword 3
3. Half-Life 2

Eld

1. Far Cry
2. Medal of Honor: Pacific Assault
3. Codename Panzers: Phase One

Eugeniusz Siekiera

1. Half-Life 2
2. Far Cry
3. Prince of Persia: The Sands of Time

gem

1. Half-Life 2
2. Warhammer 40K: Dawn of War
3. Thief: Deadly Shadows

Hut Sędzimir

1. Deus Ex
2. Rome: Total War
3. Half-Life 2

Mac Abra

1. Half-Life 2

2. Full Spectrum Warrior
3. Rome: Total War

Pepin Krootki

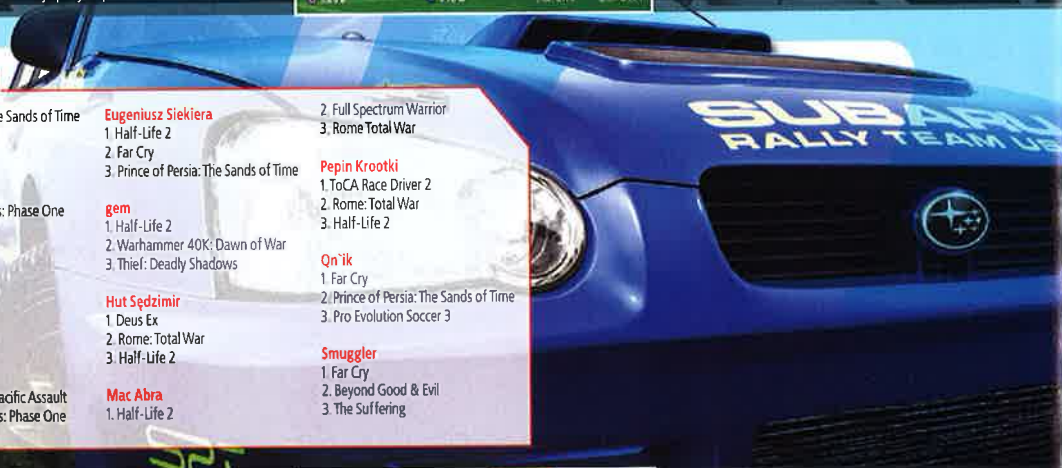
1. ToCA Race Driver 2
2. Rome: Total War
3. Half-Life 2

On'ik

1. Far Cry
2. Prince of Persia: The Sands of Time
3. Pro Evolution Soccer 3

Smuggler

1. Far Cry
2. Beyond Good & Evil
3. The Suffering



22. Richard Burns Rally

RECENZJA W CDA: 11
OCENA W CDA: 8
PRODUCENT: WARTHOG
DYSTRYBUTOR: LEM

Diabelnie trudna. Zaprawieni w bojach redakcyjni rajdowcy nie byli w stanie bez długiego treningu nawet ukończyć wyścigu. I właśnie dlatego RBR daje tak dużo satysfakcji z grania.



23. Rome: Total War

RECENZJA W CDA: 12
OCENA W CDA: 8+
PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY
DYSTRYBUTOR: LEM

Duży krok w jednej z najlepszych serii gier strategicznych. Tym razem gracz rzucający jest wiele wieków przed akcją poprzedników do starożytnego Rzymu.



24. Sacred

RECENZJA W CDA: 6
OCENA W CDA: 8
PRODUCENT: ASCARON SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: CENEGA

Sacred to połączenie gry akcji z cRPG. Poza misjami niezbędnymi do ukończenia głównego scenariusza gra oferuje dodatkowo ogrom misji pobocznych. Część redakcyjni gra już kilka miesięcy i wciąż odkrywa coś nowego.



25. Sims 2

RECENZJA W CDA: 10
OCENA W CDA: 9
PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA

Sequel największego komercyjnego hitu w dziejach PC. Nie zmienił nic diametralnie, tylko rozwinął istniejące i sprawdzone rozwiązania. Wszystko wskazuje na to, że powtórzy sukces poprzednika.



26. Star Wars: Battlefront

RECENZJA W CDA: 12
OCENA W CDA: 8
PRODUCENT: PANDEMIC STUDIOS
DYSTRYBUTOR: LEM

Zgodnie w redakcji okrzyknięta mianem Battlefield Star Wars. Jeśli szarża AT-AT na Hoth nie wzbudza w was żadnych emocji, potraktujcie tę grę jak kolejny atak kłona. W przeciwnym razie radość z gry gwarantowana.



27. The Suffering

RECENZJA W CDA: 9
OCENA W CDA: 8+
PRODUCENT: SURREAL
DYSTRYBUTOR: WYDAWNICTWO BAUER

Horror z dobrą fabułą i znakomitą klimatem. Pograć weń mieli szansę wszyscy czytelnicy, gdyż daliśmy go w pełnej wersji.



28. Syberia 2

RECENZJA W CDA: 6
OCENA W CDA: 9+
PRODUCENT: MICROIDS
DYSTRYBUTOR: CENEGA

Sequel jednej z ciekawszych przygodówek ostatnich lat. Ośmiawająca grafika (mimo że w głównej mierze opierająca się na dwuwymiarowych planszach) oraz magiczny nastrój. Niełatwo się od niej oderwać.



29. Thief: Deadly Shadows

RECENZJA W CDA: 8
OCENA W CDA: 9
PRODUCENT: ION STORM
DYSTRYBUTOR: CENEGA

Jedna z najlepszych skradanek dostępnych na PC. Gra ma osobistą rekomendację Terry'ego Pratchetta jako najbliższa klimatem do „Świata Dysku”. W kolejnej części autorzy planują przenieść akcję do współczesności.



30. ToCA Race Driver 2

RECENZJA W CDA: 7
OCENA W CDA: 9+
PRODUCENT: CODEMASTERS
DYSTRYBUTOR: CDPROJEKT

Czwarta już znakomita symulacja wyścigów, po raz drugi z wplecionym wątkiem fabularnym. Miłośnicy czterech kółek nie mogą jej pominąć.



31. Tony Hawk's Underground 2

RECENZJA W CDA: 13
OCENA W CDA: 8+
PRODUCENT: NEVERSOFT
DYSTRYBUTOR: LEM

Coraz bardziej kontrowersyjna, ale wciąż bardzo grywalna. Po jednoczęściowej nieobecności wraca i oferuje od razu dwie opcje: kariery oraz klasyczną, znaną z cyklu Pro Skater.

Odrobina statystyki

Zanim przeczytacie i zdziwicie się statystyką, kilka słów wyjaśnienia. Liczba recenzji nie oznacza liczby recenzowanych gier. Pamiętajcie o tym, że często pojawiają się u nas również opisy polskich wersji, czasem też zdarza się, że jakaś gra doczeka się aż dwóch tekstów (vide Deus Ex). W podsumowaniu jednak nie wzięliśmy pod uwagę ocen i recenzji gier w Kaszanka Zone oraz Krótkiej Płce, co znacznie zawyżyło średnią przyznawaną przez redakcję ocen (średnia „kaszankowa” nie sięgała 2/10, „płkowska” była niewiele wyższa niż o 3/10).

Podsumowując w 2004 roku mogliście przeczytać w CDA 259 recenzji. Średnia ocena gry w 2004 wynosiła 6,92, czyli 7/10.

Oby 2005 był jeszcze lepszy!



32. Total Club Manager 2005

RECENZJA W CDA: 11
OCENA W CDA: 9+
PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA

Eld przez kilka tygodni pisał z zachwytem i ku własnemu zdumieniu skonstatował, że TCM po raz pierwszy zdeklasował jego dotychczasowego ulubienicę Championship Managera.



33. Tribes: Vengeance

RECENZJA W CDA: 13
OCENA W CDA: 8+
PRODUCENT: IRRATIONAL GAMES
DYSTRYBUTOR: BRAK

Kolejny multiplayerowy shooter, choć tym razem również z opcją do gry w pojedynkę. Przy okazji być może najszybszy FPS, jaki kiedykolwiek wyszedł na PC-ty.



34. W40K: Dawn of War

RECENZJA W CDA: 12
OCENA W CDA: 9
PRODUCENT: RELIC ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CDPROJEKT

RTS osadzony w świecie Warhammera 40K. Autorzy stąpali po śliskim gruncie, ale wyszli z wyzwania z tarczą – gra jest bardzo przyjemna, a jednocześnie czuć w niej magię wielkiego protoplasty.



35. XPand Rally

RECENZJA W CDA: 10
OCENA W CDA: 8+
PRODUCENT: TECHLAND
DYSTRYBUTOR: TECHLAND

Szok! Biali jednak potrafią skakać, a Polacy – robić gry. Po znakomitym FPS-ie nadchodzą czas na wyścigi. Nieco niespodziewanie dołączył do czołówki gatunku, nieznacznie tylko ustępując „ocenowo” największym.



ELO!

Oto kolejna porcja tekstów wyszperana przez redakcję i zaprzyjaźniony serwis joemonster.org, które powinny was wprowadzić w dobry humor. A jakby tego było mało, pamiętajcie, że dni są już coraz dłuższe i do wakacji już z górki, a ferie całkiem blisko...

Nie tylko dla orłów

Narzekały na polskie szkolnictwo, na ogólną zapaść intelektualną i szalone pomysły Ministerstwa Edukacji? Odrzućmy kompleksy! Oto autentyki z quizów i konkursów w Wielkiej Brytanii i Ameryce.

- Jaki brzmi słowo „droga” po włosku?
- Espresso.
- W jakim europejskim kraju leży Etna?
- W Japonii.
- Powiedziałem: w europejskim kraju. Proszę spróbować jeszcze raz.
- Yyyy... w Meksyku?
- Jakiej narodowości jest papież?
- Jest Żydem.
- Jak długo trwała wojna 6-dniowa między Egiptem a Izraelem?
- (po długim namyśle) 14 dni.
- W którą stronę obracają się wskazówki zegara?
- W stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara.
- Jaka jest waluta Indii?
- Ramadan.
- Który z prezydentów wygłosił Orędzie Gettysburskie?
- Nie wiem. To było, zanim się urodziłem.
- Jakie owady występują powszechnie nad brzegami jezior?
- Aligatory.

Prowadzący:

- Stolicą którego europejskiego kraju jest Lizbona?

I uczestnik:

- Austrii.

Prowadzący:

- Niestety nie. Zwracam się do następnego gracza.

II uczestnik:

- Też tak myślałem... No to może Gibraltaru?

- Proszę dokończyć powiedzenie „Zemsta to danie, które najlepiej smakuje...” - na zimno czy na grzance?
- Na grzance.

- Równik dzieli Ziemię na ile półkul?
- Na trzy.

- Jaki jest największy gryzoń Ameryki Północnej?
- Wieloryb.

Jak zabić nudę w szkole, czyli autentyczne teksty ze szkoły

Kiedys na lekcji z mikroskopami nasza profesorka rzuciła taki tekst:

„Dzisiaj będziemy oglądać krew pod mikroskopami, tu macie żyletki...”.

Historia - piękny przedmiot, który wszyscy jako klasa humanistyczna zgodnie olewaliśmy, nie wyłączając z tej jednomyślności także naszego pana psora, który robił wszystko, żeby sobie nie utrudniać pracy. Lubił sobie między innymi pogadać z nami i były to raczej rozmowy o tematyce światopoglądowej niż czysto historycznej. Np. zrobił nam kiedyś przydługawy dosyć wywód o szkodliwości palenia, jako że na przerwie właśnie zdybał połowę klasy za garażami cmiącą radośnie i beztrojsko, no i tak gada i gada, już przynudza z lekka i już wydawałoby się, że nie ma nadziei, kiedy w gorliwości swojej machnął szeroko ręką tak, że mu poła od marynarki podfrunęła do góry i z wewnętrznej kieszeni wypadła paczka Westów... Kiedy pacnęła już o podłogę, psor nie tracąc werwy podniósł ją, obejrzał i przyznał:

- Ale co ja wam będę mówił - i tak wszyscy wiemy, że to są pierdoly...

Albo po wręczeniu mu bombonierki czekoladek nadziewanych notabene alkoholem w zamian za przełożenie sprawdzianu:

- Wasza propozycja łapówkarska... została przyjęta ze smakiem!!

Lubował się także w opisach średnio-wiecznych tortur, kiedyś przez całą lekcję opowiadał nam, jak należy wbić człowieka na pal, żeby mu tenże pal nie wyszedł żebrami i żeby umierał długo ku ucieście gawiedzi, wykład ów poparł nawet rysunkami anatomicznymi delikwenta na palu. W ogóle lekcja przeszła do historii, bo moi pocieszni koledzy, którym nie pomogły nawet odręcznie wykonywane rysunki wbijania na pal, różnili sobie w ostatniej ławce w karciochy, aż ziemia drżała. Gdy to tylko psor zoczył, podszedł do nich zamyślony, wytarł ręce o marynarkę i rzucił:

- No i jak grasz, baranie, no jak! Daj mi to, nieuku, ja ci pokażę... Po czym rozdał do pokera i przez pozostałe piętnaście minut, jakie dzieliły nas od dzwonka, pouczał karciarzy, jak grać, żeby wygrać...

Jeden z tych właśnie karciarzy dorwał skądś czarno-białe zdjęcia z suto zakrapianej imprezy, o czym świadczyły i dowody rzeczowe - czyli zgrabne flaszeczki na stolikach, i stan fotografowanych. Na paru zdjęciach na pierwszym planie widać było naszego uchachanego historyka w czapeczce malarskiej na głowie, którą nie wiadomo skąd wytrzasnął... Kolega, nie kryjąc obaw, postanowił z tymi zdjęciami pójść do psora, głównie dlatego, żeby nam lekcja zleciała. Jakież było nasze zdziwienie, gdy psor zaczął je przeglądać i komentować, a już zupełnie zbil nas z nóg, kiedy patrząc na jedną fotografię rzekł:

- O, tego pamiętam....!! Ależ on się wtedy spił, świnią jedną!! - opatrzywszy ową uwagę głupawym rechosem, zaś za chwilę spojrzał na drugą (na której obejmował mocno a namiętnie, jakąś podstarzałą już lekko panienkę) i w zadumie podrapawszy się po głowie, cichutko mruknął:

- No... Ale tego to już nie pamiętam...

Biologia, chyba 8 lekcja tego dnia, akurat było o pierścienicach. Biologia



PRZYCODY KLARY



Marek Lenc

PRZYGODY KLARY

- CIEKAWIE CO BĘDZIE,
GDY UZBIERAM SIEDEM
GWIAZDEK W GTA...



Marek Lenc



M...

- NARESZNIE GRA W
KTÓREJ MOGĘ BYĆ
TYM ŻYŁYM!



Marek Lenc



- TJAA... DOBRÓ
ZAWSZE ZWYCIĘŻA...



w ramach urozmaicenia lekcji ukopała trochę dżdżownic. Krąży pudełeczko z tymi wieloszczetami (czy tam skąposzczetami) po klasie, każdy sobie ogląda itepe... A ja jedną dżdżownicę pomalowałem częściowo markerem na czerwono. Robale dotarły z powrotem do psorki, ta kontroluje ich stan i wrzeszczy „Mój Boże, ona krwawi”.

Ostatni kwiatek nauczycielki od angielskiego (odnośnie rozmowy o znakach zodiaku: mój kumpel nie wiedział, że panna to nie virgin - dziewczyna - tylko virgo).
- Are you a virgin?
- I WAS a virgin.

Szkoła średnia: przysposobienie obronne chyba. Facet bierze do odpowiedzi z ostatniego tematu (Czego dowiedziałeś się na poprzedniej lekcji?). Uczeń zaczyna:
- Ostatnio poznawaliśmy maski gazowe...
- Siadaj, jedynka!
Następny wyrwany:

- Yyy... Maską gazową składa się...
- Jedyńska!
Kolejny:
- Maskę przeciwgazową...
- Gwarantowane dwa! Chcesz walczyć dalej?

Koleżanka uczy pierwszaków. Poznają literkę „s”.
Koleżanka: wymieńcie wyrazy na literkę S
Kubuś: seks!!!

Komentarz koleżanki: „Musiałam uznać, bo co miałam zrobić”.

Ten sam chłopiec po jakimś czasie przychodzi do niej i mówi jej w tajemnicy:

Kubuś: Proszę pani, a Adrian S. to jest seksi.
Koleżanka udając: A co to znaczy „seksi”?
Kubuś: Pani nie wie, co to znaczy „seksi”?
Koleżanka: nie.
Kubuś odwraca się do całej klasy i woła: A pani nie wie, co to znaczy „seksi” i siada zde gustowany.

Jaką grę kupić w prezencie?

Chcesz kupić komuś grę w prezencie? Nie wiesz, jaką? Kupuj TYLKO w polskiej wersji! W redakcji testowaliśmy ostatnio kilka spolszczonych gier i oto nasze recenzje. Mamy nadzieję, że pomogą ci w wyborze...

1. Diabolo

Od tej pory nie wystarczy znaleźć hełm czy broń. Każda część ubioru będzie musiała być odpowiedniego rozmiaru. Rozmiar definiujemy przy wyborze postaci (od S do XXL). Dodatkowo ubrania trzeba będzie odzwisać i wyprać. Stąd w grze dwie nowe postacie: Pracza Baal'a i Dewszawator Potężny. Poszczególne postacie dostaną także nowe czary na smród i wszy. Skuteczne także będą antidotum i wybielacz.

2. Nit for Speed

Wreszcie PEŁNE spolszczenie tej cudownej gry! Od dziś masz do wyboru trzy rodzaje polskich dróg: autostrady, krajowe i objazdy. Autostrady są piękne, pełne gładkiego asfaltu i aż miło zostawić na nich czarne ślady opon. Niestety, są tylko trzy, z czego dwie w przebudowie. Za to mamy do wyboru mnóstwo dróg krajowych. Minus jest taki, że od cholery na nich traktorów i kombajnów, a znaki pozostawiają wiele do życzenia. Zawsze są jeszcze objazdy i to dzięki nim jest możliwe pokonanie autostrad.

3. Railroad Tajfun

Budowanie Potęgi Kolejowej w Polsce! Na razie tylko w zapowiedziach. Oprócz nudnych pierdół jak stawianie kolejnego metra szyn i wożenie ludzików, czeka nas mnóstwo pracy z likwidowaniem kolejnych połączeń, rozwiązywaniem strajków pracowników czy podnoszeniem cen biletów. Wygrywasz, jeśli zachowasz stanowisko, a twoja spółka kolejowa zarobi mniej, niż wyniosła twoja ostatnia pensja, Panie Prezese.

4. Councor Strike

Zyli wszystko to, co polskie służby mundurowe potrafią najlepiej! Dzięki temu dodatkowi mamy dostęp do kilku

całkiem nowych misji, jak np. strzelanie do studentów na juwenaliach, szukanie terrorystycznego uzbrojenia w Iraku oraz akcję „Złicz” (polega na rejestrowaniu kradzieży samochodów).

5. Larry 8 PL

Poznaj nowe panienki na kolejnym wycieczkowym statku! Sorry, ale nie w tej wersji. Tym razem to TY masz zapewnić rozrywkę pasażerom. A wszystko okraszone inteligentnymi dialogami (odgłos paszczą!) w czarno-białej grafice. Rejs potęgą jest i basta!

6. To my Hałk Skejting

Dobra, ziomale - sprawdźcie to! Wreszcie dostępna pełna gama polskich strojów: 2 bluzy, 3 rodzaje spodni i półtorę deski. W każdej planszy można odkryć kolejne dodatki, jak np. dresy, smycze na klucze czy nowe dzwonki do komórek. Słowem, full wypas - czeke- rap!

7. Simscy

Lodówka pusta, barek pełen jaboli, w telewizji jak nie edukacyjna, to sejm lub reklamy, ofert pracy w gazecie jak na lekarstwo, podatki wciąż rosną, a pieniądze kończą się po 3 minutach gry. Głównymi postaciami użyczyli Linda, Pazura i Figura. Tak więc gracz ma pełen ubaw, bo co kilka minut postać nie potrafi się wysłowić po polsku lub mówi z nienaturalnym akcentem.

8. FIFKA

POLSKA GOLA, POLSKA GOLA! Jak każda gra, tak i ta ma swoje wady i zalety. Największą zaletą jest to, że wreszcie można pograć aktualnym i pełnym składem polskich drużyn. Zaś największą wadą, że o wynikach dowiadujemy się dopiero z gazet. Chyba że wykupimy patch z CANAL+ (139,99 zł). W przeciwnym razie gramy w trybie menedżer - 20 minut wybieramy skład na mecz, 90 minut oglądamy szumy na monitorze (wspaniale oddane wrażenie kodowanego programu) i 2 minuty tabelę z wynikami w Sporcie po Wiadomościach...

Autorem tekstu jest Kozak/Joemonster.org

Kl@n.com, czyli e-telenowela

Na pewnej stronie znajdują się streszczenia odcinków Klanu. Same streszczenia pisane na poważnie są już... pasjonujące. Dziś jednak zapraszamy do przeczytania internetowej wersji. „Kl@nu”.

poniedziałek, 28.04.2003

#Jerzemu# nie dają spokoju rewelacje, jakie przeczytał ostatnio w mejlu od Smętnej_20. Blond_Elżbieta nie bardzo wierzy, że córka administratorki jest przyrodną siostrą #Jerzego#. Dysk twardy Steni jest zagrażony do granic możliwości. Zwycięzcy teleturnieju „Dobra rada” mają kłopot, jak podzielić między siebie konto pocztowe o pojemności 50 GB. W sądzie odbywa się pierwsza sprawa o pomówienie przez GG. Gorraracy_Jacek jeszcze ma nadzieję, że Barbara odstąpi od oskarżeń o sformatowanie dysku. Matka Kingi zastana-

wia się, dlaczego komputer Michała się nie spieszy. Proponuje, że może zostać z dziećmi i dołożyć RAM-u, ale chłopak twierdzi, że nie ma dzisiaj nic pilnego do załatwienia. Paweł odbiera Krystynę z serwerowni. Rezygnuje ze wszystkich dyżurów w tym tygodniu, żeby lepiej zająć się jej Windows. Ola prosi rodziców o zgodę na wyjście do kafejki internetowej. Problem w tym, że kafejka nie ma porządnego firewalli.

wtorek, 29.04.2003

Mimo dużych wątpliwości Paweł zgadza się na wyjazd Oli do kafejki. Ze względu na Krystynę nie chce wprowadzać nerwowej atmosfery w domu. Cały dzień poświęca Krystynie - jedzie z nią na uczelnię i pomaga w załatwieniu formalności związanych z instalacją Novel-la. Studenci żegnają swoją prowadzącą kartami graficznymi. Oskar podejrzewa,

że Smętna_20 chce ich oszukać. Absolutnie nie wierzy w historię o kolejnym laptopie ich niedawno zmarłego ojca. Gabriela_Wwa z euforią opowiada o rozkwitającym związku z Piotrem. Nie ma czasu na wysłuchanie historii Moniki, bo spieszy się do ukochanego. Michał z upodobaniem zajmuje się RAM-em do kompa. Po południu włącza komputer, żeby obejrzeć nowy banner Onetu. Na bannerze pojawia się nowa twarz.

środa, 30.04.2003

Zdenerwowany Michał czeka na specjalistkę od marketingu Onetu - Martę. Chce dowiedzieć się, jakie plany ma w stosunku do niego producentka. #Jerzy# radzi się wujka Stefana w sprawie dziecka administratorki. Dowiaduje się, że na podstawie materiału genetycznego

Boże Ciało w kajaku
4-dniowy spływ Biebrzą
03.-06. czerwca

Informacje i zgłoszenia:

go i prostych funkcji w Excelu można ustalić pokrewieństwo ze stuprocentową pewnością. Monika zagląda na chatę. Niestety, Władysław jej nie poznaje. Vujkovic próbuje namówić Agnieszkę na wiosenną partię Quake'a. Dziewczyna nie ma jednak ochoty na wspólną grę. Na chacie pojawia się Janusz. Proponuje Monice prywatny pokój. W prywatnym pokoju Monika opowiada o swoich kłopotach. Nazajutrz mija rok od śmierci Łukasza. Agnieszka loguje się na cmentarz. Dzwoni skypem do profesora Vujkovic. Prosi o spotkanie.

List otwarty do spamerów

Drogi Spamerze!

Dziękuję ci za tak wielkie zainteresowanie moją skromną osobą. Z żalem informuję cię o tym, że:

1. Mój penis jest absolutnie w porządku. Dzięki, że pytasz.
2. Nie posiadam domu, dlaczego miałbym więc starać się o kredyt hipoteczny?
3. Nie potrzebuję żadnych leków, a nawet jeśli bym potrzebował, nie kupiłbym go od kogoś, kto nawet nie potrafi poprawnie napisać jego nazwy.
4. Bardzo ubolewam nad twoją trudną sytuacją w Zambii, Nigerii albo którymkolwiek z krajów 3 świata, w którym żyjesz ty i twoje „miliony dolarów, które trzeba przetransferować”. Uwierz mi - pomyliłeś adresy.
5. Tytuł naukowy? Już posiadam i nie potrzebuję go kupować, nawet na tak bardzo atrakcyjnych warunkach.
6. Nie, nie podam ci, ówku, żadnych informacji dotyczących mojego konta i karty kredytowej.

7. Re: Nie przypominam sobie, żebyśmy się znali i żebym wysłał ci kiedykolwiek maila pierwszy.

8. Piszysz, że „Twój pecet jest zarażony”. Nie jest, złamasie. Mam Macintosha, który nie jest nawet w stanie otworzyć tego @#\$% pliku .exe.

9. Dzięki za wskazówki giełdowe. Niestety, nie zauważyłem w żadnym opracowaniu giełdowym o NASDAQ spółki bLoŹWjob 6g.

10. Laski kochające się z koniami - to takie interesujące, naprawdę...

11. Nie, TEGO też nie potrzebuję! Ani tego, i tego i... odwal się.

*Fuck you very much
(Serdecznie ci dziękuję)*

PS Za wysyłanie milionów takich głupich maili powinni obcinać jaja, wsadzać je w formalinę i pokazywać w jakimś publicznym miejscu. Za darmo.

[Tekst pochodzi ze strony Evolutiontwa.com]

PRZYGODY KLARY



Marek Lenc

Schizowe dialogi

- Słowo COMPUTER zawiera zaszyfrowaną apokaliptyczną liczbę 666. W alfabecie angielskim podstawicie za A - 6, za B - 12, za C - 18 itd. (do każdej następnej litery + 6). Potem wyselekcjonujecie liczby z liter wyrazu COMPUTER i dodacie. Coś w tym jest.

- Słowo COMPUTER ma 8 liter. Od 8 odejmij dwa, a wyjdzie ci 6. Dodaj do wyniku dwa miejsca dziesiętne i na każdym wstaw wynik. Wyjdzie ci 666. Też coś w tym jest?

- IBM także jest zaszyfrowaną liczbą 666. Wystarczy podstawić za I - 6, za B - 6 i za M też 6. To nie może być zbieg okoliczności!!!!

- Drodzy przyjaciele - pochwalcie się wszystkimi swoimi dziwnymi osiągnięciami, ja np. przez siedem lat nie wynosiłem śmieci.

- Codziennie rzucam odpadkami kuchennymi w okno mojego byłego faceta. Od ponad 2 mies.

- Ja od miesiąca korzystam z toalety bez splukiwania.

- Ja mam 31 lat, piękną żonę, dwójkę wspinających (MOICH) dzieci. I jestem prawiczką.

- Przez 46 lat obejrzałem 3 000 000 chmur pierzastych.

- Od czternastu lat naprawiam pralkę.

- Ja strzeliłem sobie z łuku w plecy...

Kartkówka z historii dla naszych dzieci

Oto przykładowe pytania z kartkówki z historii, które niewątpliwie będą zadawane za kilka lub kilkanaście lat:

1. Pierwszy rząd omówi mi Aferę Orlenu, drugi - Aferę Rywina, a trzeci - Aferę w łódzkim pogotowiu.

2. Wyjaśnij pojęcia:

- skóry
- pawulon
- lobbng
- kurwiki
- wąglik

3. Połącz ze sobą punkty 1), 2), 3) z A, B, C:

- 1) - Anita Blochowiak
- 2) - Poseł Ziobro
- 3) - Kartkówka z historii dla naszych wnuków

A - „Jest pan zerem”

B - „Mężczyznę poznajemy po tym jak kończy”

C - „Pedaly noszą kolorowe skarpetki”

4. Uzupełnij cytaty Andrzeja Leppera: „...musi odejść”

5. Skreśl niepasujące słowo: abp Paetz, Andrzej S., Michał Wiśniewski, Dyrektor Chóru Polskie Słowiki

Zadanie dodatkowe na szóstkę:

Wymień z każdej partii politycznej po trzech polityków, którzy nie mieli konfliktu z prawem. (Dla ułatwienia możesz przyjąć, że jazda po pijanemu nie jest przestępstwem.)

Autorem tekstu jest cok



Lotnicze biura podróży

Zasłyszane od kolegów z branży (turystyka i bilety lotnicze) i przypadki własne:

K = Klient
A = Agent

K: Chciałem lecieć do Stanów...
A: A konkretnie gdzie?
K: Konkretnie to do cioci...

Klientka zainteresowana lotem linią PANAM:
- Ja chciałam lecieć z tym panem Amem...

K: Halo! Czy to Luftwaffe? [kolesiowi się pokiśkało z Lufthansą]
A: Taaaa. Herman Goering przy telefonie...

W czasie gdy LOT organizował czartery do Toronto:
- Ja chciałam lecieć tym czardaszem do Tor-nada...

Koleżanka sprzedawała starszej pani (tak na oko 80 lat lekko) bilecik lotniczy...

K: A czy w tym samolocie jest dużo miejsc?
A: Oczywiście. Będzie pani mogła wyciągnąć nogi...

Kolo wchodzi do biura podróży znajdującego się na terminalu lotniskowym i pyta:
- Przepraszam, dlaczego w WC nie ma papieru toaletowego?

Kobitka lat ok. 50 lecąca do Niemiec:

- Paniel! A czy ja mogą wziąć do aeroplanu trzy blachy ciasta dla mojej ciotki Fridy?

On i ona (autentyki)

Poderwałem kilka lat temu piękną dwiętnastolatkę. Było to w lipcu. Upały jak cholera. Do mojego mieszkania trafiliśmy dopiero około trzeciej w nocy. Daję jej ręcznik i proszę, aby wzięła prysznic... Z jej ust padają słowa, których nie zapomnę chyba nigdy:
- A po co? Przecież się rano myłam!

Ja do mojego byłego przy rozstaniu:
- Krzyżyk na drogę!!!
On z pretensją w głosie:
- Wiesz, że nie znam kościelnych pozdrowień...

Kiedyś mówię mojej małżonce (świeżo po kursie programowania byłem):
- Kochanie, zrób mi kawę
- A magiczne słowo?
- RUN!!!

Dzwonię do narzeczonej - rozmawiamy, ona jakaś podenerwowana. W końcu mówię:
- Wiesz, kupiłem sobie świetne buty i właśnie idę kupić koszulę...
I co słyszysz w słuchawce? Wybuch płaczu!
- Yyyyyy, ty się stroisz... Na pewno kogoś masz!

Miś - Zrób mi herbatę.
Ja - A magiczne słówko?
Miś - Jakie magiczne słówko?
Ja - No magiczne słówko na „p”.
Miś - ...A! Prędiutko.

Rozważałam kiedyś na głos, dlaczego czasami zupełnie różni ludzie są razem.
- Różne osoby dobierają się w pary na zasadzie uzupełniania pewnych cech osobniczych. Na przykład jak się dobierze para, jedno jest mądrzejsze, a drugie silniejsze.

Po chwili:

- Misiu, mógłbyś otworzyć to okno? Ty jesteś silniejszy.

Moja „eks” przy rozstaniu próbowała się tłumaczyć, czemu nam nie wyszło: „Bo wiesz, ja cię kocham jak brata” - rozwałka totalna. Drugi numer, jaki wycięła, to kiedyś zadzwoniła do mnie, ale odezwała się automatyczna sekretarka (notabene z moim głosem). Przy pierwszej nadarzającej się okazji zostałem opierdzielony, że całą rozmowę telefoniczną się nie odbywałem. Na pytanie, czy słyszała, co mówiłem na początku tej rozmowy, usłyszałem: „Coś tam mówiłeś, ale kto by cię słuchał”.

Była żona mojego brata przypłaciła mu rogi i zaszła w ciążę z innym. Po rozwodzie i wygranej sprawie o zaprzeczenie ojcostwa spytała się go, czy zostałby ojcem chrzestnym jej dziecka...



Conan O'Brien - gadki wybrane

Conan to taki polski Kuba Wojewódzki, tylko dużo dowcipniejszy (to akurat dużą sztuką nie jest). Poczytajcie jego niektóre teksty:

Na dniach do sklepów powinny trafić nowe, bardziej zaawansowane technologicznie zabawki Star Wars. Zabawki potrafią mówić i są interaktywne, więc teraz bez problemu będzie można je odróżnić od fanów Star Wars.

W Zachodniej Virginii zatrzymano człowieka, który skradł kilka nadmuchiwaných lał. Policja nie miała problemów z aresztowaniem rabusia, bo ten był kompletnie wypompowany... jeśli wiecie, o co chodzi.

Clinton podpisał kontrakt na 10 milionów dolarów. Do końca 2005 r. ma napisać książkę. Ale nie tylko Clinton podpisał taką umowę. Bush również podpisał umowę na 10 milionów dolarów. Do końca 2005 r. ma przeczytać książkę.

Kilku fanów Star Wars na premierowym pokazie poprawionej wersji przyznało się, że płakali. Pewnie dlatego, że zdali sobie sprawę, że minęły 22 lata, a oni nadal są prawiczkami...

Rząd Kanady nadal twierdzi, że nie wspomógł Stanów w Iraku. Premier Kanady powiedział, że chciałby pomóc, ale sprawdzał ostatnio i okazuje się, że Kanada nadal nie ma żadnej armii.

Prawnik Toma Cruise'a zapowiedział, że pozwie do sądu każdego, kto stwierdzi, że Tom jest gejem. Kontynuując wątek: prawnik Rickiego Martina wyładował w szpitalu z powodu wycieńczenia...

PRZYGODY KLARY

- WYHODOWAŁAM SOBIE CHOWARCA, KTÓRY BĘDIE SPEENIAŁ WSZELKIE MOJE ZACHCIAŃKI!



Marek Lenc



Alamy



Dzisiaj możecie przeczytać o podzespołach komputera, których znaczenie dla gracza jest teoretycznie dużo mniejsze niż procesora czy karty graficznej. Tak się jednak składa, że zły dobór nawet pozornie nieistotnego elementu może mieć ogromny wpływ na cały system.



NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

Znaczenie komputerowej obudowy jest przez wielu użytkowników pojmowane w bardzo niewłaściwy sposób. Nie mam wprawdzie nic przeciwko modingowi i estetycznemu wyglądowi domowego komputera (choć czasem zupełnie nie idzie to w parze), ale niewłaściwy jej wybór może zakończyć się uszkodzeniem peceta.

Obudowa musi przede wszystkim zapewnić odpowiednią ilość miejsca dla wszystkich podzespołów i odpowiednią wymianę ciepła we wnętrzu. Zwróćcie uwagę na:

1. **Długość obudowy** – umieszczenie sporych rozmiarów płyty głównej może w skrajnych przypadkach uniemożliwić montaż napędu optycznego.
2. **Miejsce na zasilacz** – czasem zbyt solidne mocowanie zasilacza sprawia, że zastoinie ulegają umieszczone w nim wentylatory i otwory pozwalające na swobodny przepływ powietrza. Jest to najkrótsza droga do uszkodzenia komputera.
3. **Ilość miejsc na napędy optyczne** – wprawdzie dziś, gdy możemy kupić nagrywarkę DVD spełniającą wszelkie dostępne funkcje napędu optycznego, wydaje się to sprawą drugorzędną, często w kieszeniach przeznaczonych na ich montaż umieszcza się elementy sterujące szybkością wentylatorów, elementy wodnego układu chłodzenia czy też wyświetlacze podające odczyty z czujników w obudowie.
4. **Miejsce na dyski twarde** – w wielu komputerach instalujemy więcej niż jeden dysk, zważywszy na ilość wydzielanego przez najnowsze HDD ciepła, wskazane jest, aby montować je w większej od siebie odległości i miejscu zapewniającym dobre odprowadzenie nagrzanego powietrza.
5. **Ilość miejsca i rozmieszczenie dodatkowych wentylatorów** – podstawa to wentylator na tylnej ścianie obudowy, tuż pod zasilaczem i z przodu komputera. Często jednak to nie wystarcza i wskazany jest montaż dodatkowych „wiatraków” przed dyskami twardymi, z boku obudowy tuż nad procesorem i kartą graficzną i z góry obudowy przed zasilaczem.

Dopiero po sprawdzeniu, czy obudowa spełnia te warunki, możecie zacząć zwracać uwagę na jej wygląd. W czasie składania komputera pamiętajcie również o odpowiednim rozmieszczeniu wewnątrz wszelkich kabli i przewodów. Nie mogą one zakłócać przepływu powietrza. Nie powinny również mieć kontaktu z intensywnie nagrzewającymi się elementami, radiatorami i wentylatorami. Dobrze jest zastąpić stare przewody ATA ich okrągłymi wersjami, ale uwaga – cena takiego kabla to 10-12 zł, a nie 40 czy 50, za jakie usiłują wcisnąć je wam niektórzy sprzedawcy.

Kryzys energetyczny

Współczesne komputery charakteryzują się ogromnym zapotrzebowaniem na energię. Jeszcze rok temu problem był znacznie mniejszy, ale wprowadzenie na rynek procesorów P4 Prescott oraz najnowszych akceleratorów grafiki, w szczególności serii GF 6800, sprawiło, że w nowych komputerach nie ma miejsca dla innych niż markowe zasilacze o sporej mocy.

Powody są dwa – pierwszy to oczywista energożerność komputerów, drugi – bezpieczeństwo wszystkich podzespołów. Sytuacja, w której wydajemy kilka tysięcy złotych na komputer i staramy się zaoszczędzić kilkadziesiąt zł na zasilaczu, to ogromne nieporozumienie. Klepski zasilacz po przełączeniu może spalić dokładnie wszystko, co jest do niego podłączone, a więc napędy optyczne, dysk twardy, płytę główną, kartę grafiki, a pośrednio procesor i pamięć. Wówczas z tych szczątków będzie można już jedynie wznosić pomnik własnej głupoty, gdyż żadna gwarancja nie obejmuje tego typu uszkodzeń, a proces z producentem zasilacza mało komu przyjdzie do głowy.

No name, no power

W ostatnim roku namnożyło się również produktów mało znanych firm bądź też no name, mających w nazwie symbole w rodzaju 450 W, a w rzeczywistości zdolnych do podania mocy na poziomie 100 W. Jeśli do tego wszystkiego dodać jakość dostarczanego przez sieć prądu (drobne przewoltowania np. zamiast standardowych 230 V, króciutkie 500-voltowe impulsy), staje się oczywistym, że markowy zasilacz nie jest luksusem, tylko koniecznością.

Dobry zasilacz posiada filtry zabezpieczające przed przepięciami i zwarciami, układy sterujące szybkością wentylatorów, monitorujące poziom napięć, korekcy współczynnika mocy (PFC) czy nierzadko nawet styki pokryte zło-

tem. Takie urządzenie w ostateczności i skrajnych warunkach, nawet jeżeli zostanie spalone, z całą pewnością nie pozwoli na uszkodzenie pozostałych podzespołów komputera. Warto też dodać, że bardzo często tajemniczą przyczyną problemów ze stabilnością i wydajnością systemu jest zbyt słaby lub źle działający zasilacz.

Co zatem wybrać?

Jeżeli komputer jest dość stary lub kupowaliście go niedawno, ale bez nastawienia na wysoką wydajność i gierowanie w najnowsze tytuły, wystarczy nawet 300-watowy, wyposażony w PFC Modemcom ATX-300GT. Zasilacz ten kosztuje zaledwie 110 zł i z pewnością pozwoli na komfortową pracę. Posiadacze komputerów wyposażonych w procesory Celeron, Athlon (do 2700+), nieco wolniejsze wersje PIV i karty graficzne, w których cała energia dostarczana jest przez złącze AGP mogą już za taką niewielką sumę korzystać z komputera bez obaw o jego zniszczenie. Jeszcze lepszym i ekonomicznie znacznie rozsądniejszym wyborem będzie kosztujący 130 zł Modemcom ATX-350GTF.

Właściciele mocniejszych konfiguracji z procesorami Athlon (powyżej 2700+), PIV (Northwood >2.8GH), wszystkich wersji Prescottów i jednocześnie ze starszymi kartami graficznymi wymagającymi dostarczenia energii także przez dodatkowe złącze (GFX5900xx, Radeon 9700, 9800, X700) będą potrzebowali już znacznie mocniejszego zasilacza. Za minimum powinni uznać sprzęt tej klasy, co Chieftec HPC-360-302DF (360 W). Niestety również wydatek będzie sporo większy, gdyż cena tego zasilacza to około 210 zł.

Dla tych, którzy lubią podkręcać sprzęt lub też chcieliby zainstalować karty z serii GF 6600/6800/6800LE lub Radeon X800Pro, bardziej odpowiedni będzie nieco mocniejszy i droższy o 50 zł Chieftec HPC-420-302DF (420 W). Niestety zasilacze te mają jedną wadę – podczas pracy – mimo zastosowania dwóch regulowanych wentylatorów – dość mocno nagrzewają powietrze wewnątrz obudowy. Sposobem na to jest montaż na ścianie obudowy pod zasilaczem dodatkowego wentylatora.

Dla hardcore'owców

Najbardziej wymagający i posiadający najmocniejszy sprzęt (najnowsze i najwydajniejsze procesory, karty graficzne GF6800GT/Ultra) muszą przeznaczyć na zasilacz co najmniej 380 zł. Wprawdzie wymieniony wyżej mocniejszy z Chiefteków również powinien sobie poradzić, ale przy tak ogromnym obciążeniu lepiej jednak nie podejmować ryzyka. Wybór w tej klasie cenowej jest ogromny, a jakością oferowanego sprzętu najwyższa. Zaczynjmy od dobrze znanej marki Antec – na modele SL400 Spec lub

Dobrze dobrany zasilacz i obudowa znacznie zwiększają funkcjonalność komputera.

nowszy True 380Spec musimy wydać 390 zł. Dalszy wzrost mocy wiąże się w tej firmie z ogromnymi kosztami – True 430 Spec uszczupli nasz portfel o ponad 560 zł.

Trzeba jednak przyznać, że dostępne są zasilacze o równie wysokich parametrach, ale za nieco niższą cenę. Tagan 420W-PFC kosztuje około 380 zł natomiast jego 480-watowa wersja o 100 zł więcej. Top Power 400W P5 jest dostępny za 300 zł, a 450W P5 za 370 zł. Tyle samo zapłacimy za 420-watową wersję P6. Rewelacyjnie i niemal bezgłośnie zasilacze Be-quiet to wydatek 400 zł za wersję 400 W i 450 zł za 450 W.

Nie oszczędzaj!

Podsumowując – przy dzisiejszej energożerności układów i ich wrażliwości na niewłaściwe napięcia z całą pewnością nie warto oszczędzać na zasadachu. Lepiej od razu kupić sobie dobry, z dużym zapasem mocy, niż potem błądzać albo choć gorzejkowo latać po sklepach w poszukiwaniu czegoś, czym zastąpimy „sfajczanego” poprzednika i w efekcie wydamy dużo więcej kasy, niż gdybyśmy od razu zainwestowali w porządne urządzenie. Decyzja należy oczywiście do was, ale jednak radziłbym wziąć sobie do serca zawarte tu sugestie. Ktoś kiedyś powiedział „jestem za biedny, by kupować tandetę”...

Miejsce na dane

Wybór dysku twardego to zadanie trudne ze względu na bardzo wyrównany poziom tego typu urządzeń dostępnych na rynku. Jednym z najważniejszych parametrów jest **prędkość obrotowa talerzy**, która powinna wynosić 7200 obr./min. Dyski 5400 są jeszcze dostępne, ale ze względu na minimalną różnicę w cenie i dość spórą wydajnością na pewno niewarte uwagi, natomiast dyski 10 000 obr./min w stosunku do swej wydajności są horrendalnie wręcz drogie.

Równie ważna jest wielkość pamięci cache dysku. **Optymalny wybór to 8 MB**, wersje z 2 MB cache'u są znacznie wolniejsze, natomiast dostępne od niedawna dyski 16 MB nie oferują już zbyt wielkiego wzrostu wydajności.

Wbrew pozorom wielkość dysku ma drugorzędne znaczenie. Tak naprawdę wystarczy nawet 80 GB, chociaż oczywiście uwzględniając różnice w cenach dysku, taki zakup byłby całkowicie nieopłacalny. Już za około 100 zł więcej można się cieszyć dwukrotnie wyższą pojemnością. Właśnie dyski 160 GB wydają się optymalnym wyborem na dziś. Większość danych i tak trzeba archiwizować na płytach CD lub DVD, a zatem nawet taka pojemność to często zbyt wiele.

Kupowanie dysków 300 GB i większych to kiepski pomysł i to z dwóch powodów: po pierwsze, cena – dysk 300 GB kosztuje więcej niż dwa 160 GB, a w modelach 400 GB stosunek pojemności do ceny jest jeszcze gorszy. Po drugie – kupienie dwóch dysków 160 GB i zbudowanie w oparciu o nie odpowiedniej macierzy dyskowej da w efekcie dysk 320 GB o dwukrotnie wyższej prędkości transmisji danych. Dla przykładu dysk Segate Barracuda w wersji 160 GB cena za 1 GB to 2 zł 71 gr, natomiast w wersji 400 GB musimy zapłacić za 1 GB aż 4 zł i 7 gr, czyli o 66% więcej!

Przy zakupie zwróćcie uwagę na długość gwarancji i od razu podziękujcie za produkty, w których jej okres jest krótszy niż 36 miesięcy. Jeżeli producent sam nie wierzy w jakość oferowanego przez siebie urządzenia (bo tak należy tłumaczyć skrócenie okresu gwarancyjnego), nie ma najmniejszych nawet powodów, aby podejmować ryzyko związane z jego instalacją w komputerze.

Naped optyczny

Tutaj sprawa jest najłatwiejsza – najlepszym wyborem będzie nagrywarka DVD +/- . Z jej pomocą odtworzycie wszystkie popularne nośniki danych: płyty audio, CD, DVD i DVD z danymi, a także będziecie mieli możliwość taniego zarchiwizowania zawartości nawet dużego dysku twardego. Popularne napędy Combo zawierające w jednym odtwarzacz DVD i zwykłą nagrywarkę są wprawdzie o około 50% tańsze, ale w takim przypadku koszty archiwizacji będą wyższe i odpadnie możliwość skopiowania płyt DVD. Ci z was, którzy nie chcą lub nie muszą archiwizować danych, mogą za około 100 zł kupić zwykły DVD-ROM dobrej firmy. Kupno CD-ROM nie ma już obecnie żadnego sensu – cena niewiele niższa od DVD, natomiast bardzo niska funkcjonalność napędu uniemożliwi korzystanie z ogromnej ilości oprogramowania i wykluczy obejrzenie dobrej jakości filmów.

Mam nadzieję, że dzisiejsze NDSN pomoże w zakupie i konfiguracji odpowiedniego komputera lub jego podzespołów i ocali was od zbędnych wydatków i problemów ze sprzętem. Do zobaczenia za miesiąc. **[CDA]**



107 PROGRAMÓW

Pełne wersje, darmowe aplikacje
najnowsze narzędzia

**W PREZENCJI
CZYSTA PŁYTA
DVD+R
do nagrania**

PCFormat

UCZYMY OD POD

PARADY • KURSY • EDUKACJA • WWW.PCFORMAT.COM.PL • NOKIA 3390 (01/02/2005) • Luty • Cena 16...

era dostępu

DARMOWY INTERNET DARMOWA TELEFONIA

IRDA WI-FI BLUETOOTH

Zakładanie i obsługa sieci i urządzeń
beprzewodowych

- Niezbędne składniki
- Dlaczego się opłaca?
- AGD, centrum rozrywki, wydruki sieciowe



UDOSKONALA
WORDA I EXCELA
PROGRAMISTA
BIUROWY
KURS VBA

**30 PROGRAMÓW
I NARZĘDZI
NA PIĘTĘ CD**



OpenOffice.org

Wykonaj i sformatuj
dokument PDF

EDYCJA WIDEO OD PODSTAW

Nakładanie klipów
Wykorzystanie kilku ścieżek
Przesuwanie obrazu w kadrze



Nero i jego narzędzia

- Tworzenie płyty startowej
- Kopia systemu
- Konwersja Divx na DVD
- Wykonanie menu płyty



PHOTOIMPACT 10

Co potrafi najnowsza wersja?

SPRZĘT Drukarki laserowe – supertest najnowszych modeli **OPROGRAMOWANIE** Przegląd programów PIM, Painter IX, Norton System Works 2005 **ZGDM** Architektka przyszłości – poznaj przywódców rewolucji technologicznych, Śmierć telewizji? **DIULETYN** Niebezpieczny Skype?

Internet i rozmowy telefonicznie za darmo!

Sieci i urządzenia bezprzewodowe w domu

IRDA WI-FI BLUETOOTH



CD#54
LUTY
2005

**PONAJ 100 PROGRAMÓW
PEŁNA WERSJA, PRZEWIARAK ORAZ WERSJE TESTOWE
PLIKI ĆWICZENIOWE DO PRZEWIDKÓW**

W TYM MIESIĄCU POLECAMY

**PRZEGLĄD
APLIKACJI ŚCIEGOWYCH**

55

nałajnych aplikacji,
w tym 40 darmowych,
do obsługi sieci LAN,
Wi-Fi oraz Internetu



mks vir
PEŁNA WERSJA
2005



Sprawdź, czy masz zainstalowany komputer i ładowe napętki problemy

Przebieganie przez wirusy i błąd metody

FREEWARE



**Adobe Reader
SpeedUp 1.31**
Przyspieszenie czytania dokumentów

FREEWARE



**Startup
Mechanic 2.5.7**
Zapamiętanie startowego systemu

FREEWARE



Winamp 5.5.1
Wzrosty w odczynie i ogólnym wizerunku, nowe efekty, nowe skóra, nowe menu

PROWIDKI



Mafia Character 1.3.0
Nowy
Squadron 1.0.0.0
New
Nefarious 1.0.0.0
Squad Squadron 2005
Blizzard 2.10
Grand Hammer 2.0
Squadron 1.0.0.0

WYDANIE 100

Dwa krążki w prezencie

107 aplikacji i narzędzi

W prezencie czysty DVD-R do nagrania!

w kioskach: od 12 stycznia

MARCIN „CAMPARI” SOŁTYS | O GRACH W SIECI

SERWISY o grach

Mimo że opanował mnie jakiś czas temu niesłychany wstręt do wszystkiego, co wiąże się z Internet Explorerem (o bardziej „dziurawą” przeglądarkę zaiste trudno) i firmą wujka Billa, postanowiłem zajrzeć, już za pomocą wszechstronnej Opery, tu i ówdzie, żeby sporządzić mały raport nt. polskich serwisów o grach komputerowych. Nic zajmującego? Czytań albo zmyka!

Na wstępie pragnę poinformować, że niniejszy tekst nie stanowi żadnego (pół-)oficjalnego rankingu, CDA nie zamierza rozdawać serwisom globów czy malin, chociaż mogłoby być ciekawie, a autorowi chodziło o podzielenie się luźnymi spostrzeżeniami, które – broń Boże – nie zostały przeciwko nikomu wymierzone. Jak znam życie i tak oberwie się nam u wybranych kolegów po klawiaturze, co z kolei przełoży się za miesiąc na rozszerzone wydanie rubryki Schwytane w Sieci. :) Ryzyk-fizyk, bramki są dwie, natomiast piłka gorąca.

Uwag kilka wróbla ćwirka

Zanim przejdziemy do omówienia sytuacji tych największych i najpiękniejszych, słowo o ogólnych tendencjach panujących na rynku. Po pierwsze – serwisów o grach komputerowych powstaje coraz więcej. W zasadzie cały czas słyszy się o planowanym starcie kolejnych witryn. Skąd ten nagły boom? Wynika on przede wszystkim z obecnego układu sił – gracze zdążyli przywyknąć, że wśród czasopism króluje CDA, zaś w Internecie najwięcej do powiedzenia mają GryOnline i Imperium Gier i... chcieliby coś z tym fantem zrobić, urozmaicić „branżę” poprzez nowy serwis albo magazyn elektroniczny. Błędem byłoby pominąć aspekt finansowego. Dla wielu serwisów o grach to źródło zarobku, o ile uda się wpiąć w wywalczyc po miesiącach/latach bojów stabilną, solidną pozycję u czytelników oraz dystrybutorów gier.

Po drugie – powoli daje się zaobserwować rywalizacja między pismami a witrynami. W dobie taniego Internetu nawet w Polsce na horyzoncie musi się zmaterializować pytanie: jak długo ludzie będą potrzebowali miesięczników o grach, skoro w razie potrzeby skorzystają z szybkiego i aktualnego serwisu? Ale to już temat na osobny artykuł (za miesiąc?). :) Wreszcie nietrudno odnotować dwubiegunowość wśród growych portali. Z jednej strony, występuje komercja w czystej postaci (GryOnline), a z drugiej, klasyczna nisz (do niedawna Midgard, teraz grygery.pl czy gry.mocny.com). Serwis systematycznie publikujący materiały, organizujący atrakcyjne konkursy i wypłacający autorom pieniądze z drugiej te rzadziej odnawiane i aktualizowane, lecz pozbawione natrętnych reklam i dodatkowych opłat. Wybór należy, rzecz jasna, do czytelnika i jest uzależniony bezpośrednio od jego osobistych preferencji.

GryOnline i Imperium Gier

Na polskim rynku serwisów o grach rządy sprawują na dobrą sprawę jedynie dwie ekipy – GOL-owcy (gryonline.pl) oraz Dwór Imperialny (gry.wp.pl), pozostający na usługach Wirtualnej Polski, której kondycja z pewnością nie pomaga w konkurencji z GamiOnline. Co łączy obydwie strony? Pełny profesjonalizm, poważne podejście do tematu, codzienne aktualizacje, wysoka liczba zamieszczanych materiałów, (co nie zawsze przekłada się na ich jakość), i uznana marka, a także zaplecze finansowe. Jeżeli istniałoby coś takiego jak międzynarodowy turniej o miano najlepszego growego serwisu, Polska wystawiłaby w reprezentacji właśnie GOL lub IG.

GryOnline to moloch z prawdziwego zdarzenia o potężnej, rozbudowanej strukturze i jasno sprecyzowanej strategii – kłaniają się: Bazar, Sklep czy opłaty za wgląd do archiwum (zupełnie jak w Gazecie Wyborczej). Całość graficznie mało przejrzyście i ciut odstrasza, nawet po ostatnim liftingu – sprawia mdłe wrażenie, ale skoro GOL już od ładnych paru lat utrzymuje się w górnej części tabeli, to znaczy, że może warto podjąć ryzykowną decyzję o ograniczeniu dostępu do witryny kosztem utraty części czytelników i spróbować pozyskać środki na prowadzenie działalności. GOL-em trzęsie Soulcatcher, kojarzony z żelazną dyscypliną oraz robeniem porządków na forum. Kto jak kto – ale akurat GryOnline mogą pozwolić sobie na rozdawanie lekką ręką bandów użytkownikom, gdyż tych nigdy (?) nie zabraknie.

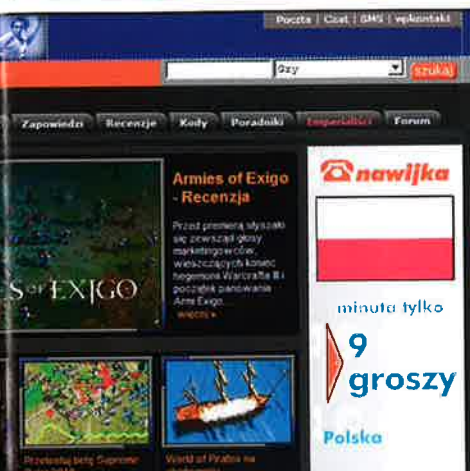


Swojego „charyzmatycznego lidera” posiada też Imperium Gier, o czym przekonali się między innymi forumowicze Gamesweeka (patrz niżej), gdy swego czasu Kowal, bo o nim mowa, w dość arogancki sposób zareagował na zwyczajne plotki na temat rzekomego upadku IG. Imperium tworzą od lat te same osoby: wspomniany Kowal, Joel (redaktor Clicka), Seraphim, Devi czy Murmur (wcześniej w SS), jednak to tylko ułamek zgranej, mocnej drużyny. Chyba największą bolączką IG stanowi klepska korekta i nieustanna rywalizacja z GOL-em o miano „numeru jeden” w Polsce. Ten drugi aspekt jeszcze nie raz spędzi sen z powiek Kowalowi, albowiem przyszłość Wirtualnej Polski pozostaje niepewna (odsylam do ramki). Osobna kwestia to wygląd serwisu. Niby Imperium prezentuje się znacznie niż firmowy miszmasz GryOnline, lecz ubogość i przesadna skromność szaty nie pomagają mu zyskać nowych fanów. Utrudnia to też dotarcie do tekstów – wielu nie sposób po prostu zauważyć, ponieważ link do nich znajduje się na dole witryny obok n-tej listy przebojów... W

bezsrobieżnej konfrontacji GOL-IG ten pierwszy byłby górą. Dziś. Lecz co przyniesie jutro?

Niekomercyjni spadkobiercy Valhalla

W drugiej grupie serwisów znajdują się autorzy, którzy pracowali kiedyś dla kultowej Valhali, a po jej upadku z różnych względów zdecydowali się rozstać i otworzyć osobne portale, niekomercyjnie komercyjne. Tak więc śmierć Valhali dała początek Midgardowi (gry.midgard.pl) i GamePubowi (gamepub.org). Głównowodzącym Midgardu został Madmortigan. W krótkim czasie zdołał zebrać przyzwoity skład (Big Mac, FraqMaster) i przez ponad rok witrynie udawało się wiązać koniec z końcem. Schody zaczęły się w 2003 roku wraz z odejściami kolejnych redaktorów i brakiem finansowych perspektyw. Midgard miał wrócić we



rów switego wynagrodzenia za każdy pojedynczy tekst czy szerszej kampanii reklamowej nie mają racji bytu. Prędzej czy później ochota na „zabawę w portal” mija, chyba że ten przeistacza się po drodze z brzydkiego kaczka w jeszcze brzydszą komercyjną maszynę, tudzież może się pochwalić wyjątkowo lojalnym składem, traktującym pisanie w kategoriach hobby. Ludzie z ww. serwisów na pewno wrócą z następnymi projektami. Trudno mi uwierzyć, żeby spoczęli na laurach i oddali inicjatywę reszcie ferajny. Jakiej reszcie?

Nowe i stare twarze

Wśród debiutantów A.D. 2004 pierwsze skrzypce gra Gamesweek (gamesweek.pl). Premiera GW odkładana była od dwóch lat. Decyzję argumentowano budową obszernej bazy tekstów i mało kto wierzył, że serwis kiedykolwiek zobaczy światło dzienne. Można kwestionować sens odwołań redakcji do innych produktów (parafraza hasła reklamowego Carlsberga - „Probably the best gaming site in the world”) i tytułów prasowych (Newsweek - tylko co ma piernik do wiatraka!). Można, aczkolwiek nie trzeba. Jednym żonglerka sloganami i symbolami odpowiada, drudzy widzą w tym deficyt inwencji twórców.

Nad rozwojem Gamesweeka czuwają m.in. Antarus (naczelny), Konsolite (wcześniej SS), Nail oraz Neko (Wirtualny Komputer i CDA). Z silnych stron GW należałoby wymienić: przejrzystą, przyjemną dla oka oprawę, kameralne forum i dużą bazę artykułów - więc chyba opłacało się poczekać ze startem. Gdyby jeszcze dla Gamesweeka pracowało więcej newsmanów, publicystów i przy tym nie dochodziło do długich przerw w działalności. Jeszcze w listopadzie zanosiło się bowiem na przedwczesną śmierć... Jeśli Antarus przyspieszy tempo prac i zmobiliżuje redakcję, GW stanie się muirowanym kandydatem do fotela lidera w segmencie niekomercyjno-hobbystycznym.

Najpierw musi jednak położyć na łopatki Gry Komputerowe (gry.o2.pl) - serwis obecny na rynku także od 2004 r. W sytuacji gdy nie ma już Midgardu i GamePubu, Gry Komputerowe stanęły przed olbrzymią szansą na zajęcie dogodnej pozycji. Tym bardziej że Gamesweekiem targa coraz więcej problemów i tamtejsi redaktorzy lubią zrobić sobie - ni stąd, ni zowąd - kilkutygodniową przerwę. Gry.o2.pl wyróżniają się dużą liczbą wiadomości, wysoką częstotliwością zamieszczanych artykułów i całkiem solidną publicystyką, chociaż związaną wyłącznie z grami. Przyzwoi-

ty, trzymający się obranej konwencji i tematyki serwis.

Na jego tle dużo gorzej wypadają typowe średniaki, obok GW zeszlizocznymi debiutanci: gry.mocny.com, gry.gry.pl i gry.imro.pl. W przypadku Mocnego i Gry zapowiadano rewolucję i walkę o (trzęcie) miejsce na podium przynajmniej z Gamesweekiem. Faktem jest, że w działach newsów prezentują poziom zbliżony do drużyny Antarus. Brakuje im natomiast tekstów, tekstów i jeszcze raz tekstów. Baza Mocnego odprawdy niczym nie imponuje, zaś w obecnym stadium rozwoju serwis przypomina Midgard (garść wiadomości codziennie, reszta publikowana mniej regularnie). Na plus zalicza się przyjemna, stonowana oprawa graficzna, która w porównaniu z siermiężną gry.gry.pl wręcz przykuwa do monitora. Gry postawiły na symboliczną dawkę newsów, ale zwiększyły nacisk na artykuły publicystyczne. W pewnym momencie otoczą się o recenzje filmowe... Co ciekawe, przy obu projektach pracują Harpen i Snake, a ponadto koordynatorem merytorycznym Gry jest nie kto inny jak Kokosz (wcześniej we wspomnianym wielokrotnie Valhalli). Nareszcie najbardziej zagadkowy z całej puli Imro. Najbardziej zagadkowy, bowiem przy porządnej liczbie wiadomości oraz zapowiedzi i recenzji nadal pozostaje prawie anonimowy. I trudno zważyć tu winę na brak tekstów publicystycznych. Kto wie - może właśnie w Imro należy upatrywać czarnego konia tej morderczej rywalizacji?

Dla formalności wspominam o gry.interia.pl i gry.onet.pl. Umówmy się, są to witryny prowadzone „na doczekkę”, żeby Onet i Interia mogły pochwalić się szerokim katalogiem działań. W konsekwencji obydwa serwisy oferują niewiele poza pakietem must-have, czyli recenzjami, zapowiedziami i nowinkami w symbolicznym wymiarze. O krzcie indywidualizmu lepiej zapomnieć zawczasu.

Le grande finale

Rodzime serwisy grove prezentują en masse umiarkowany poziom. Dobrych chęci i zapалу założycielom nie brakuje, gorzej z systematycznością czy własnym pomysłem na stronę (każdy głupi umie zgapić wzór z zagranicy). Publicystyka również nie grzeszy oryginalnością, a w moim odczuciu miło by było poczytać np. raz w tygodniu felieton o ekologów tudzież recenzję głośnego filmu. Czytelników może też denerwować „ramowa” rywalizacja między GOL a IG. Do tego porządku próbuje dopasować się reszta. Póki co kandydatów do obalenia „rządzącego duo” jest sporo, niemniej część nowicjuszy z pewnością zleci niebawem ze sceny, a ostaną się najwytrwalsi. Wyszarpnąć graczy GromOnline i Imperium Gier z pewnością łatwo im nie będzie, lecz warto podjąć rękawicę. A nuż sknieła mechanizm ruszy z miejsca, zaś konkurencja przyjemnie się zaostroży. Wiadomo, kto by zyskał na takim scenariuszu. [CDA]

Jak to z upadkiem Wirtualnej Polski było (naprawdę)

Słyszałeś o wewnętrznych konfliktach w WP, jednak nie za bardzo kojarzysz, o co pożył się akcjonariusze jednego ze starszych (rok założenia - 1995) polskich portali? Zagrajmy to jeszcze raz... Jest rok 2001! TP SA odkupuje poprzez spółkę-córkę (TP Internet) akcje Wirtualnej Polski od: Intel, Prokomu, CNT oraz Penetratora. Rok później posiada już 80,5% akcji i porozumiewa się z akcjonariuszami mniejszościowymi w celu ustalenia możliwości odkupienia reszty. Ci zgadzają się sprzedać w przyszłości pozostałych 19,5% po maksymalnej cenie 66,45, dzięki czemu cały portal zostaje wyceniony na 1,1 mld złotych. W końcu TP SA decyduje się na rozmowy z akcjonariuszami mniejszościowymi, ale proponuje im jedynie 1/3 maksymalnej ceny, czyli około 155 za akcję. Na taką stawkę przystaje Prokom, który zachował po 2001 część udziałów, a Key7, GIF oraz fundusz Elliott odnawiają TePse. Więcej, oskarżają ją o tworzenie konkurencji dla Wirtualnej Polski (mowa o serwisie neostrada.pl). W ramach zemsty TP Internet decyduje się zablokować operację podniesienia kapitału akcyjnego WP, co doprowadza do utraty płynności finansowej WP i ogłoszenia 1 marca 2004 r. upadku spółki. Wszystko jasne? :)

Mało prawdopodobne, by WP zniknęła z Internetu. Należy spodziewać się raczej powolnych przemian i dalszego ciągu rozrywki ot „kto, kogo natnie pierwszy”. W grę wchodzi zbyt znana marka i zbyt duże pieniądze.

wrześniu, choć nie wiadomo było w jakim kształcie. Nie wrócił. Niektórzy redaktorzy do dziś odgrają się, że ich powrót jest tylko kwestią czasu, ale przesadny optymizm naczelnego serwisu to fakt znany w branży nie od dziś. Szkoda by było zmarnować potencjał Midgardu i opinie, na jaką zdążył zapracować... jednak upadki nie takich serwisów zdarzało nam się już oglądać...

Wrogiem absolutnym Midgardu był ze zrozumieliach względów GamePub, kierowany przez duet Adam Jesionkiewicz - Wojciech „Młodzi” Gatys. Pierwszy to jeden z założycieli Valhalli, drugi - jej były szef działu informacji. Przez długi czas w rywalizacji prowadził stabilniejszy, bardziej przewidywalny GamePub. Jedyne, co można mu było zarzucić, to podkreślanie na każdym kroku - aż do przesady - swojego valhallowego rodowodu. Używałem czasu przeszłego, gdyż GamePub zawiesił działalność jesienią 2004.

Przypadki Midgardu i GamePubu stanowią potwierdzenie smutnej tezy, że przedsięwzięcia z założenia ambitne i nieprzewidywane dla auto-

- ASUS P5DA2-E DELUXE
- BENQ X730
- CREATIVE AUDIGY 2 ZS NOTEBOOK
- DELPHI MYI
- GIGABYTE GA-K8NPX-9

- KENSINGTON POCKETMOUSE
- MSI 925XE NEO PLATINUM
- MANTA THUNDER MM1100 REMOTE
- NOKIA 7710
- TRUST DB-2180 BINOCULAR DIGICAM

LUTY 2005

Palacze! Nie trujcie!

W internetowym sklepie firmy Thanko z Japonii można kupić naprawdę zadziwiające rzeczy, które „rozszerzają” działania domowego lub przenośnego komputera. Jednym z ciekawszych urządzeń jest popielniczka podłączana do portu USB komputera. Jeśli nie możecie domyślić się, dlaczego mamy podłączać coś takiego do komputera, napisz, że konstrukcja posiada wbudowany wiatraczek zasilany prądem ze złącza szeregowego. Wciąga on dym z papierosa do wnętrza i przepuszcza go przez specjalne filtry. Dzięki temu z leżącego papierosa dostaje się do otoczenia znacznie mniej szkodliwych dla innych substancji. Szkoda, że działa to tylko podczas „spoczynku” zapalonego papierosa.



thanko.jp

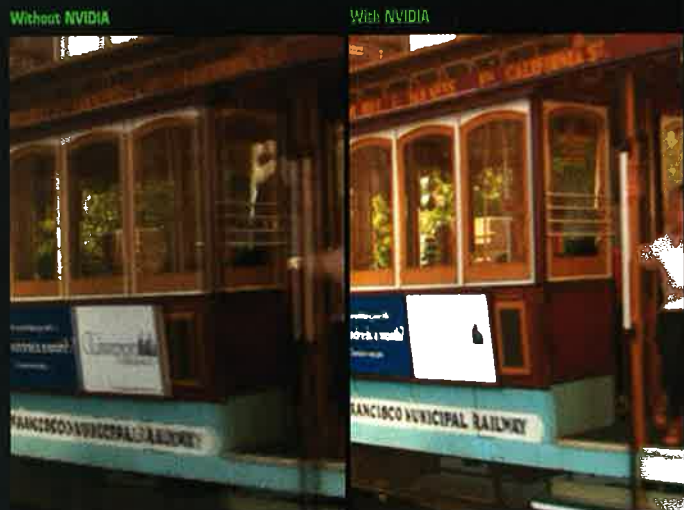


FUNKY

Firma Media-Tech wypuściła na rynek nowy stereofoniczny głośnik o symbolu MT3161. Nowością jest jego rozsuwana aluminiowa obudowa, która nie tylko sprawia, że głośnik wygląda niezwykle ciekawie, ale przede wszystkim zapewnia mu trwałość. Głośnik wyposażony jest w stałą regulowaną nóżkę ułatwiającą dostosowanie jego wysokości indywidualnie do potrzeb użytkownika. Urządzenie bardzo dobrze komponuje się z nowoczesnymi monitorami LCD i nieźle pasuje do komputerów przenośnych. Mimo swoich niewielkich rozmiarów charakteryzują go wysokie parametry dźwiękowe wykorzystujące opatentowaną technologię Sound Creation. Głośnik objęty jest rozszerzoną 24-miesięczną gwarancją w systemie door to door. Cenę detaliczną urządzenia ustalono na 199 zł.

www.media-tech.pl

Czyste wideo?



Wraz z prezentacją najtańszej karty z rodziny GeForce 6 – modelu 6200 TurboCache, zademonstrowano technologię poprawy jakości filmów PureVideo. Karty są najtańszymi z najnowszej serii, a zainstalowana na nich pamięć 16 lub 32 MB jest „w locie” rozszerzana o tę dostępną w systemie. Transfer informacji nie będzie tak szybki jak w konstrukcjach niewykorzystujących w takim stopniu wolnej pamięci systemu. Technologia PureVideo ma za zadanie poprawić jakość wyświetlanego na ekranie monitora lub telewizora strumienia wideo. Przyczynia się do likwidacji przeplotu, artefaktów związanych z powiększaniem lub zmniejszaniem rozdzielczości filmu (dopasowywanie do wielkości ekranu), wygładzania krawędzi obiektów w kontrastowych kolorach. Dalszymi ciekawostkami jest automatyczne dopasowywanie nasycenia barw o zbliżonej kolorystyce tak, aby obiekty nie „zlewały” się ze sobą (np. czarna koszula na czarnym tle), niwelowanie rozmywania się obrazu na pojedynczych klatkach, co sprawia, że obraz jest dużo wyraźniejszy i mniej męczy wzrok. Niestety technologię tę można będzie wykorzystać jedynie w aplikacjach, które zostaną do tego przystosowane.

www.nvidia.pl/purevideo.php

320 GB od WD



Firma Western Digital ogłosiła, że dyski twarde z rodziny WD Caviar, których pojemności sięgają obecnie 320 GB, zostały znacząco udoskonalone, dzięki czemu znacznie mniej nagrzewają się podczas pracy, a był to jeden z głównych mankamentów poprzednich konstrukcji. Niższe temperatury pracy pozwalają na dłuższe bezawaryjne korzystanie z dysków twardych w różnorodnych zastosowaniach. Technologiczne udoskonalenia wprowadzone w następnej generacji dysków twardych przeznaczonych do komputerów desktop sprawiają, że użytkownicy mogą korzystać z modeli o większej pojemności i wyższej wydajności, które jednocześnie pracują ciszej niż ich poprzednicy. Dzięki technologii WhisperDrive firma WD zmniejszyła poziom hałasu generowanego przez dyski WD

Caviar poniżej poziomu słyszalnego przez człowieka. Aby zmniejszyć hałas towarzyszący wyszukiwaniu danych, stworzono technologię Soft Seek, która usprawnia działanie algorytmów wyszukiwania, dzięki czemu podczas dostępu i zapisywania danych dysk działa o wiele efektywniej.

www.westerndigital.com

SHORTY



■ Notebook z kamerą

Firma ASUSTeK Computer Inc. (ASUS) poszerzyła gamę oferowanych komputerów przenośnych o serię nowych modeli, oznaczoną wspólnym symbolem A6000N. Po raz kolejny ASUS wprowadza na rynek innowacyjne rozwiązanie – nowe notebooki bowiem mają wbudowane kamery internetowe, mikrofony oraz oprogramowanie GameFace Live, dzięki czemu prowadzenie wideokonferencji będzie teraz możliwe właściwie z dowolnego miejsca. Komputery z serii A6000N wyposażono w duży, panoramiczny wyświetlacz w formacie 16:10 i z przekątną o długości 15,4". W połączeniu z wydajnym układem graficznym zapewnią to multimedialną rozrywkę na wysokim poziomie.

pl.asus.com

■ 950 watów zasilania

950-watowy zasilacz zaprezentowała niedawno firma SNE mająca siedzibę w Japonii. Nie jest to podzespoł przewidziany tylko do pracy z serwerami czy prądożernymi stacjami graficznymi. Jego zadaniem jest również dostarczenie domowemu pecetowi odpowiedniej porcji energii. Jeśli dalej rozwój procesorów oraz akceleratorów graficznych będzie podążał obecną drogą – możliwe, że zasilacze takie zagospodzą pod strzechami, a przewody w ścianach będą miały grubość palca.

www.sne-web.co.jp



■ Nowy model

Koreański producent odtwarzaczy mp3, firma iRiver, zaprezentowała kolejne nowe modele tychże urządzeń. Na koreańskim rynku już za kilka dni zadebiutuje najnowszy odtwarzacz iRiver oznaczony symbolem H10. Jest to kolejny z jukeboxów, jaki znajdzie się w ofercie iRiver. Wymiary tego cacka to 95,5 x 54,6 x 15 mm. Przewagą iRivera nad konkurencją ma być 1,5-calowy kolorowy wyświetlacz, 5-gigabajtowy dysk twarty, a także wbudowane radio i funkcja dyktafonu. H10 umożliwi także przeglądanie plików graficznych,

Kieszonkowy Seagate

Seagate Technology, znany producent dysków twardych, wprowadził na europejski rynek przenośny dysk USB 2.0 Pocket Hard Drive o pojemnościach 5 oraz 2,5 GB, średnicy jedynie 7 cm i wadze 63 gramów. Wersja o pojemności 5 GB ma kosztować ok. 199 euro (z VAT), natomiast 2,5 GB – 149 euro.



W stylowej, okrągłej osłonie umieszczony jest 1-calowy dysk, pracujący z prędkością 3600 obrotów na minutę. W osłonie ukryty jest funkcjonalny wysuwany kabel USB 2.0. Podczas pracy (zapisywanie, odczytywanie danych) dysk jest podświetlony na niebiesko. Dysk Seagate Pocket Hard Drive wyposażono w system G-force, który zabezpiecza czułe komponenty urządzenia przed wstrząsami. Do dysku dołączono oprogramowanie, które umożliwia zarządzanie dostępem do danych oraz ich odpowiednie zabezpieczenie.

SPROSTOWANIE

W poprzednim numerze 1/2005 w artykule "Pentagram Freezone QVC-120 Cu+ vs. Zalman CNPS7000B-Cu" zabrakło znaczka wyróżnienia dla produktu, który otrzymał ocenę 9. Poprawiamy się zatem i ogłaszamy, że przyznaliśmy wyróżnienie dla Pentagram Freezone QVC-120 Cu+ za przystępną cenę przy potężnych możliwościach i uniwersalności. Zainteresowanych przepraszamy! Redakcja



Twardziel

Panasonic poinformował o opracowaniu wraz z TÜV-Rheinland Group szczególnego modelu notebooka - Toughbook CF-18. Dzięki specjalnie dostosowanej i wzmocnionej konstrukcji mechanicznej jako jedyny na świecie notebook uzyskał certyfikat ATEX. Przeznaczony jest on do użytku w drugiej strefie zagrożenia oraz w obszarze kategorii temperatur T3, która jako maksymalną dopuszczalną temperaturę powierzchni podaje 200 stopni Celsjusza. W celu uniknięcia niebezpieczeństwa powstawania iskier specjalnie dostosowana została konstrukcja baterii notebooka. Dysk twardy jest zabezpieczony przez obudowę, pochłaniającą wstrząsy i wibracje.

www.panasonic.co.jp



PROJEKTORek

Na polski rynek wchodzi nowa rodzina wydajnych projektorów BenQ PB7xxx. W jej skład wchodzi trzy urządzenia: PB7110, PB7210 i PB7230 o jasności odpowiednio 1800/2000/2500 ANSI lumenów i kontraście 2000:1. Jako pierwsze na świecie projektory tej serii wyposażone są w 5-segmentowe koło kolorów, które dzięki dodatkowemu, złotemu segmentowi zapewniają wierniejsze odwzorowanie kolorów. Projektory są bardzo ciche - 30 dB w trybie Eco. Dzięki wykorzystywanej technologii DLP urządzenia mają żywotność nawet do 100 000 godzin ciągłej pracy (lampa wytrzyma 3000 godzin) przy braku zauważalnego pogorszenia się jakości odwzorowania barw w świetlanym obrazie w trakcie upływu czasu eksploatacji projektora. Sugerowana cena detaliczna projektora BenQ PB7210 to 7790 zł, 8749 zł modelu PB7230.

www.benq.pl

Niedaleka przyszłość

Pojazdy te mają uświetnić stoisko japońskiej firmy Toyota na zbliżających się targach EXPO 2005. Czyżby tak miały wyglądać nowoczesne, sterowane procesorami „samocho- dy”? Poczekamy, zobaczymy...

www.toyota.co.jp

SHORTY

dzięki czemu z powodzeniem może być wykorzystywany jako przenośny bank zdjęć. Sterowanie małym urządzeniem będzie możliwe poprzez intuicyjny touch scroll pad - podobny do stosowanego w najnowszych urządzeniach Creative. Warto także wspomnieć o zasilaniu. Mimo tak małych wymiarów wbudowana wymienna bateria litowo-jonowa umożliwia 12-godzinną pracę urządzenia.

www.leadtek.com.pl

Obudowuj

Firma Pronox Technology SA wprowadza do sprzedaży obudowę znanego w Polsce producenta JNC. Nowy model RJA-7650 jest produktem wyposażonym we wszystko, co konieczne, oraz szereg dodatków. Między innymi są to wyświetlacz LCD - wyświetlający temperaturę: procesora, grafiki oraz twardego dysku HDD, oraz przezroczysty bok. Aktualnie ten model obudów wyposażony jest w zasilacz 350 W, kolejne modele będą również wyposażone w zasilacz mocniejszy - 400 W. Pronox Technology wprowadził całą linię obudów w wyświetlaczami LCD, włącznie w tymi Micro ATX. Gwarancja na wszystkie modele obudów JNC wynosi 24 miesiące.

www.pronox.com



Kieszonkowiec

Kodak LS 755 to nowy model aparatu cyfrowego, zaprezentowany podczas targów Photokina 2004. Aparat jest mały (95 x 61,5 x 25 mm) i lekki (170,5 g). Niezwykle rozmiary pozwalają schować go w kieszeni, a metalowa obudowa chroni urządzenie w czasie podróży. Zupełnie nowe rozwiązania stanowią natomiast programy tematyczne:

- sport - zdjęcia osób będących w ruchu
- śnieg - zdjęcia bardzo jasnych scen
- fajerwerki - fotografowanie scen ze sztucznymi ogniami w tle
- ekran TV - zdjęcia z ekranu telewizora
- kwiat - zdjęcia takich obiektów jak kwiaty
- tekst - zdjęcia tekstów w materiałach drukowanych
- aukcja - zdjęcia produktów (program precyzyjnie akcentuje przedmioty)
- muzeum - tam, gdzie używanie flesza i dźwięku jest niedozwolone
- plaża - zdjęcia jasnych przestrzeni
- światło świecy - zdjęcia przedmiotów, oświetlonych blaskiem świecy
- zachód słońca
- nocny krajobraz
- portret nocą

Sugerowana cena detaliczna aparatu to 1599 zł.

www.kodak.pl



Leadtek®
We Make Dreams a Reality



WinFast PX6600 GT TDH

WinFast PX6600 TD



AGP 8X

FULL VERSION
GAME BUNDLED



WinFast A400 Ultra TDH



Awards



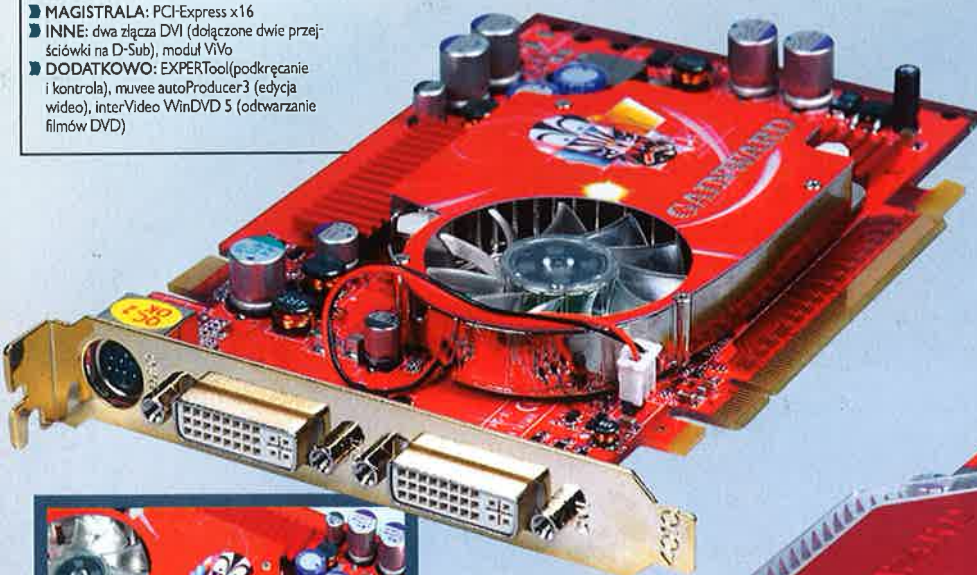
www.leadtek.com.tw

GEFORCE 6600 GT
 TAKTOWANIE PAMIĘCI/RDZENIA: 1000/500 MHz (900/500 w wersji AGP)
 POTOKI RENDERUJĄCE (PIXEL PIPELINES): 8
 JEDNOSTKI PRZETWARZANIA WIERZCHOŁKÓW (VERTEX): 3
 DOSTĘP DO PAMIĘCI: 128 bitowy

Jeśli miałbym być szczerzy, polecałbym karty z tymi układami każdemu maniakowi gier, i nie tylko

MIKE-L | PCI-EXPRESS VS. AGP

- CENA: 1179 zł
- MAGISTRALA: PCI-Express x16
- INNE: dwa złącza DVI (dołączone dwie przejściówki na D-Sub), moduł ViVo
- DODATKOWO: EXPERTool (podkręcanie i kontrola), muvee autoProducer3 (edycja wideo), interVideo WinDVD 5 (odtwarzanie filmów DVD)



Gainward PPI Ultra/1960 PCX KP GS GLH

- ✔ "Inteligentnie" działający wentylator (cisza lub wydajność)
- ✔ radiatory chłodzące pamięć
- cena

www.gainward.com

7 6 5

POWER
DODATKI
ECO

- CENA: 1095 zł
- MAGISTRALA: AGP 8x
- INNE: dwa złącza DVI (dołączone dwie przejściówki na D-Sub), moduł ViVo
- DODATKOWO: EXPERTool (podkręcanie i kontrola), muvee autoProducer3 (edycja wideo), interVideo WinDVD 5 (odtwarzanie filmów DVD), opcjonalnie DOOM 3 (pełna wersja gry)

Gainward PPI Ultra/1960 PCX KP GS

- ✔ firmowe oprogramowanie "podkręcające"
- ✔ niezła wydajność jak na AGP
- cena

www.gainward.com

7 7 6

POWER
DODATKI
ECO



KARTY GeForce 6600 GT

Kilka miesięcy temu pojawiły się na rynku karty z układami Nvidii z serii „6”. Poprawa wydajności, obsługa bibliotek DirectX 9.0c, OpenGL 1.5, shadery w wersji 3.0, technologia IntelliSample 3.0, jak również Ultra Shadow II to główne zalety tej platformy graficznej.

Głównym powodem, dla którego w pecetach nie gościły one zbyt często (mimo euforii wywołanej możliwościami), była cena, będąca progiem nie do przeskokowania dla zwykłego gracza. Nie trzeba było zbyt długo czekać, a na rynku pojawiły się karty z serii 6600, które stworzono jako pierwsze układy przewidziane bezpośrednio do współpracy z magistralą PCI-Express - wszystkie poprzednie wymagały użycia specjalnego mostka HSI (High Speed Interconnect). W tej generacji wbudowano obsługę nowej magistrali we wnętrzu układu. Karty te zapewniają obsługę wszelkich najnowszych systemów poprawy obrazu 3D i wydajności

wystarczającą do komfortowego grania we wszelkie najnowsze tytuły, w tym Half-Life 2 i DOOM 3. Co najważniejsze, karty z układami GeForce 6600 i 6600 GT nie kosztują fortuny i można je nabyć za kwoty sporo mniejsze od tysiąca złotych. Kilku moich kolegów, w tym jeden redakcyjny wyga (opisał dla was sporo gier i robi to nadal), czekało na wersję karty wykorzystującą magistralę AGP. Aby było to możliwe, ponownie trzeba było wykorzystać wspomniany mostek HSI, lecz tym razem działa on w drugą stronę - konwertuje sygnały z PCI-Express na te zgodne z AGP. Przez tego typu operację ograniczono szybkość przesyłania

informacji do i z karty (AGP nie ma dwukierunkowej transmisji danych).

Chcę tu pokazać, że karta nie ma 16 portów, a jedynie 8, 3 jednostki geometryczne, zaś komunikację z pamięcią ograniczono o połowę, bo do 128 bitów, jej wydajność jest wystarczająca do zastosowań przy graniu, oglądania filmów i podczas pracy.

W niniejszym zestawieniu znalazło się kilka modeli kart wyposażonych w układy GeForce 6600 GT współpracujących z magistralą PCI-Express, a także - dla por-

ównania - jedna komunikująca się z płytą główną poprzez port AGP 8x.

Większość kart to niemal w pełni referencyjne konstrukcje Nvidii, zachowujące nawet ten sam system chłodzenia kości akceleratora. Jedynie MSI zaprezentował odmienną koncepcję, w której przewidziano możliwość chłodzenia także układów pamięci DDR3 tym samym radiatorem, zaś Gainward w wersji PCI-Express chłodzi również pamięci małutkimi radiatorami.

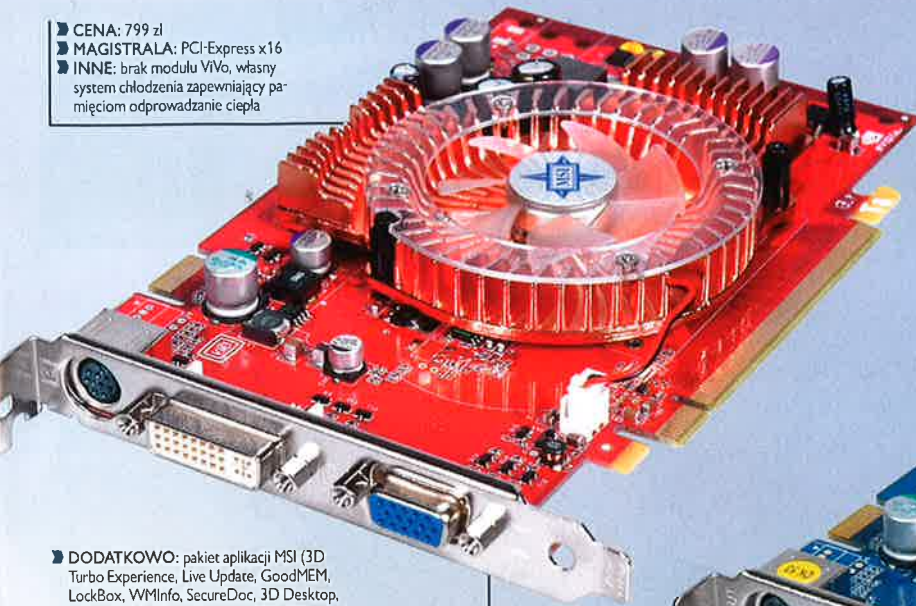
Właściwie każdy producent dostarcza obecnie - prócz sterownika - także opro-

KARTY GAINWARD DOSTARCZYŁ:
Multimedia Vision
WWW.MMV.PL
WWW.GAINWARD.COM

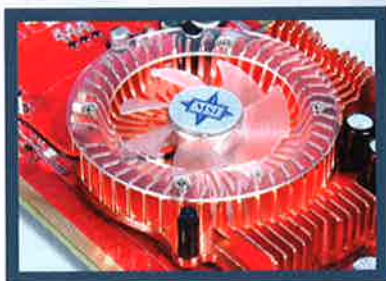
KARTĘ MSI DOSTARCZYŁ: MSI
WWW.MSI-POLSKA.PL

KARTĘ SPARKLE DOSTARCZYŁ: Pronox
Technology SA
WWW.PRONOX.PL
WWW.SPARKLE.COM.TW

- CENA: 799 zł
- MAGISTRALA: PCI-Express x16
- INNE: brak modułu ViVo, własny system chłodzenia zapewniający paromiiom odprowadzanie ciepła



- DODATKOWO: pakiet aplikacji MSI (3D Turbo Experience, Live Update, GoodMEM, LockBox, WMIInfo, SecureDoc, 3D Desktop, Media Center Deluxe II), Trend PC-Cillin, ThinSoft BeTwin, Media Ring Dialer, D.O.T, interVideo WinDVD Creator Plus i WinDVD 5.1 Channel, Games Collection, FarStone VirtualDrive i RestoreIT!, Adobe Photoshop Album SE, 3D-Album, Supreme Foreign Language Learning Machine
- PEŁNE WERSJE GIER: URU: Ages Beyond Myst, Prince of Persia: The Sands Of Time, XIII



MSI NX6600 GT - TD128E

- przystępna cena
- indywidualny system chłodzenia GPU i pamięci
- brak ViVo

7 8 8

www.msi-polska.pl

Sparkle SP-PX43GDH

- przystępna cena
- tylko podstawowe sterowniki - brak innego oprogramowania
- brak ViVo

7 2 8

www.sparkle.com.tw

- CENA: 769 zł
- MAGISTRALA: PCI-Express x16
- INNE: brak modułu ViVo, przewód do HDTV (video wysokiej rozdzielczości - do 1920x1080 punktów)
- DODATKOWO: brak

	Gainward PPI Ultra/ 1960 PCX XP GS GLH	Gainward PPI Ultra/1960 PCX XP GS GLH	Gainward PPI Ultra/1960 PCX XP GS	Gainward PPI Ultra/1960 PCX XP GS	MSI NX6600 GT - TD128E	MSI NX6600 GT - TD128E	Sparkle SP-PX43GDH	Sparkle SP-PX43GDH	Gainward Ultra/2400 GS	Gainward Ultra/2400 GS
Standard	4 Antyalis/8 Anizo	Standard	4 Antyalis/8 Anizo	Standard	4 Antyalis/8 Anizo	Standard	4 Antyalis/8 Anizo	Standard	4 Antyalis/8 Anizo	
3DMark 2001 SE	19909	14307	15366	12374	20388	14296	19876	14129	17782	15011
3DMark 03	9004	4504	8525	4306	8282	4488	8365	4460	11982	7135
3DMark 05	3646	2676	3431	2112	3452	2525	3598	2511	5093	4187
UT 2003 - 1600 (Flyby/ Botmatch)	189,86/89,50	63,64/52,73	175,61/74,69	68,04/52,72	176,58/91,75	59,80/48,24	178,42/86,41	60,01/51,49	215,99/75,57	180,93/75,83
Codecreatures	4843	2132	4647	1944	4620	2066	4878	2103	6993	4528
X-2 The Threat (1600)	47,137	25,35	46,867	24,866	50,932	24,822	49,26	24,61	61,253	44,169
Aquamark 3 (FPS)	56,55	44,31	52,85	41,93	58,53	42,84	59,90	43,25	57,64	51,44
Doom 3 (Med/High/Ultra)	102,0/95,9/78,2	72,7/58,9/38,4	75,1/74,4/65,6	66,9/54,8/36,7	102,6/97,0/79,9	72,9/59,1/38,5	102,0/100,1/83,9	72,5/58,8/38,0	65,8/65,6/65,5	61,5/61,5/60,4
Farcry (1024/1600 Max Detail)	65,75/44,52	39,68/17,41	45,10/41,28	24,57/13,10	64,81/41,04	38,59/17,40	63,37/42,98	38,11/17,15	51,37/50,24	51,51/44,32

Platforma testowa: IPEE 3.46 GHz, ASUS PSAD2 Premium, 1 GB DDR2 Corsair

IP 3.4 GHz, ASUS P4C800 Deluxe, 1 GB DDR KingMax

gramowanie pozwalające w prosty sposób kontrolować parametry obrazu, ale też zezwalające na zwiększanie taktowania kości akceleratora i pamięci.

W kartach pracujących z PCI-Express taktowanie podstawowe to odpowiednio 500 MHz dla układu 3D i 1000 MHz dla pamięci. W przypadku karty wykorzystującej AGP taktowanie pamięci wynosi jedynie 900 MHz. Dzięki wspomnianym aplikacjom w zasadzie każda karta pracowała z podobnymi parametrami (po pod-

kreśnieniu). Pamięci na karcie AGP można było przyspieszyć o około 100 MHz mniej niż odpowiedniki PCI-Express - przy wyższych wartościach pojawiały się na ekranie nieładne artefakty.

Karty z serii 6600 pracujące na PCI-Express mają jeszcze jedną ważną cechę, można je łączyć w tandem, czyli cyfrowy tryb SLI (Scalable Link Interface) - działa to tylko na specjalnie przygotowanych płytach głównych (z podwójnym portem PCI-Express x16 lub jednym x16

i jednym x4). Dzięki temu wydajność takiego systemu graficznego zwiększa się co najmniej o połowę. Tego typu połączenia postaram się zaprezentować w jednym z najbliższych numerów CDA. PCI-Express zapewnia wystarczającą ilość energii tak, że nie wymagane jest dodatkowe zasilanie, które nadal wykorzystywane jest w wersji AGP.

Karta MSI wypada na tle konkurencji bardzo korzystnie, jeśli chodzi o cenę, lecz należy podkreślić, że w przeciwieństwie do innych

konstrukcji nie ma ona, podobnie jak Sparkle (który jest najtańszy), modułu ViVo.

Układ GF 6600 GT mocno zmienił układ sił na rynku kart graficznych. Za całkiem jeszcze rozsądne kwoty można nabyć funkcjonalne akceleratora, pozwalające cieszyć się nie tylko wydajnością, ale i obsługą wszystkich najnowszych, wykorzystywanych w grach technologii poprawiających wygląd i realizm trójwymiarowych obrazów. Jeśli miałbym być szczerzy, polecałbym karty z tymi układami każdemu maniakowi gier, i nie tylko. [CDA]

» CENA: 59 zł
 » DOSTARCZYŁ: Manta, ul. Matuszewska
 14, bud. 4, 03-876 Warszawa
 tel. (022) 332 34 50
 » WWW.MANTA.COM.PL

» DANE TECHNICZNE
 PRODUCENT: Manta
 NAZWA: Commander PAD MM809
 LICZBA PRZYCIŚKÓW: 12
 UŁOŻENIE PRZYCIŚKÓW: a la PS2

GAŁKI: analogowe
 WIBRACJA: tak
 GWARANCJA: 24 miesiące
 AUTOFIRE: tak

MQC | OSIĄGI LEPSZE OD DESIGNU



» INNE
 FUNKCJA PROGRAMOWA-
 NIA MACRO
 FUNKCJA STEROWANIA
 GEOSEM

» Fatalny wygląd jest rekompensowany
 przez solidne działanie.

Manta Commander PAD MM809

Gadał dziad do obrazu i niczego nie wskórał. Gdyby miał najnowszego pada Manty... No, na pewno nie rozwiązałoby to wszystkich jego problemów, ale byłby choć w dobrym humorze.

Commander Pad MM809 to urządzenie pod wieloma względami bardzo udane. Przede wszystkim obłożenie dwunastu przycisków jest dokładnie takie jak w PlayStation 2, czyli - według mnie - optymalne. Mamy tu, poza zwykłymi przyciskami, również dwie analogowe gałki, bez których w wiele gier po prostu nie sposób grać. Pad jest również nieco większy niż przeciętne urządzenie, przez co lepiej leży w dużych dłoniach.

Przy pierwszym kontakcie z produktem Manty niektórych może zniechęcić jego wygląd. Tandetne, rodem z wiejskiego odpustu kolory mogą odrzucić graczy, którzy cenią sobie estetykę. Kiczowato srebrny plastik, z którego zrobiona jest górna część urządzenia, kontrastuje z różnokolorowymi przyciskami. Plusem wykonania są za to pokryte cienką warstwą gumy gałki, z których kciuk się na pewno nie ześlizgnie. Pomijając warstwę estetyczną, sprzęt sprawuje się w grach bardzo dobrze. Grało się wygodnie i

beztresowo - ani lepiej, ani gorzej niż przy korzystaniu z podobnych padów konkurencji. Po prostu w tego typu padzie nie sposób wymyślić czegoś nowego... Choć i tak Manta podjęła taką próbę.

Commander wyposażony bowiem został w funkcję macro, która pozwala przypisać pod jeden przycisk (lub komendę głosową) dowolną kombinację, składającą się maksymalnie z 15 wciśnięć klawiszy pod rząd. Nie sprawdziło się to najlepiej w przypadku PES-a 4 (na którym bardzo intensywnie Commandera testowałem), gdyż przypisanie jednemu z przycisków kombinacji automatycznie wyklucza go z innego użytku. A w grze Konami wykorzystywane są wszystkie dostępne na padzie i nie jest łatwo pożegnać się z któryś z nich po to tylko, by móc za jego pomocą wykonać bardziej skomplikowaną ewolucję. Tym bardziej że w funkcji macro nie można zaprogramować analogowych gałek, które w końcu służą do poruszania się. Nawet więc w

bijatykach, które i tak od wielu lat nie pojawiają się na PC, macro będzie w części przypadków bezużyteczne.

Niestety (gdyż na pewno odbiło się to na cenie) poszli również nieco dalej, dodając do sprzętu mikrofon. W zamierzeniach służyć miał za „trzecią rękę”. Problemy z nim zaczęły się już przy próbie podłączenia - mikrofon podpinają się na spodzie pada, przebijając się wcześniej przez naklejkę, na której nie ma w ogóle oznaczenia, że znajduje się pod nią jakaś wtyczka. Gdy już uda się go podłączyć, okazuje się, że nie rozpoznaje on poszczególnych komend. Wykonuje zapisaną operację zawsze, gdy „usłyszy” jakikolwiek dźwięk, przez co czasem może aktywować się samoczynnie i w złym momencie (np. przy kasznięciu). Dodatkowo jeszcze mikrofon wykonuje zawsze tę samą funkcję, co przycisk w lewej gałce - jeśli więc korzystasz z niej w grze, zapomnij w tym przypadku o macro.

Szkoda też, że mikrofon nie działa jak systemowy - Windows go nie rozpoznaje.

Ogólnie opcję macro należałoby jeszcze bardzo dopracować, obecnie stanowi ona jedynie ciekawostkę. W sumie nie przeszkadza ona, więc Mancie należy zaliczyć na plus, że chcieli wycisnąć z tego sprzętu więcej. (Z drugiej strony, dobrymi chęciami piekło wybrukowano...) Być może komuś się ta opcja przyda - a nawet jeśli nie, pad i bez dodatkowych bajerów jest dobry oraz, co również bardzo istotne, dość tani. Gra się komfortowo - a o to przecież chodzi. Gdyby jeszcze zmieniono tę kiczowatą kolorystykę... [CDA]



*Ceny podyane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
 DODATKI - Programy/Gry/Pi zewody/Bateria/Gadżety
 ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

- » CENA: 256 MB - 599 zł
- » DOSTARCZYŁ: MSI
- » WWW.MSI-POLSKA.PL

» DANE TECHNICZNE
 PRODUCENT: MSI
 NAZWA: Mega Player 521
 OBSŁUGIWANE FORMATY: MP3, WAV
 INTERFEJS: USB 2.0

DAMIAN | NA SPORTOWO...



» DANE TECHNICZNE
 USTAWIENIA EQUALIZERA: Pop, Jazz, Classical, Normal, efekt SRS
 ZASILANIE: wbudowany akumulator litowo-jonowy (ładowany przez USB lub zasilacz sieciowy)
 WAGA: 60 g (z baterią)
 DODATKI: pokrowiec, zawieszka na słuchawki, wymienne gąbki do słuchawek, 2 paski, ładowarka, przewód USB



MSI MegaPlayer 521

Ten na wskroś sportowy, wytrzymały na warunki użytkowania i obdarzony całkiem pokazną liczbą funkcji gadżet zaskakuje – tylko nie jestem pewien, czy pozytywnie.

Z użytkowanych już przeze mnie urządzeń tego typu Mega Playera MSI nie wyróżnia nic szczególnego, jeśli chodzi o jakość odtwarzania plików muzycznych. Za to już za niedogodność należałoby uznać niewielką, bo 10-stopniową, skalę potencjometru głośności.

Prezentowane na ekraniku OLED urządzenia informacje też utrzymują się w standardzie poprawności, również w ramach poruszania się po menu playera (choć na uwagę zasługuje bogaty wybór języków w liczbie ponad dziesięciu). Interfejs jest intuicyjny i jego obsługę można opanować po krótkim czasie.

Z minusów natomiast wymienilibym niedopracowany dyktafon – podczas zapisu trzaski z obudowy przenoszą się na nagranie. Poza tym ich odsłuchowi towarzyszy efekt dźwięku zarejestrowanego jakby w studni. Z drugiej jednak strony, zaopatrzone go w opcję nagrywania wybranych audycji radiowych.

Mega Player ma też oczywiście godne wzmianki zalety. Przede wszystkim w tym lekkim i naprawdę niewielkim playerze

zawarto kilka urządzeń. I tak, jest tu i radio FM, i dyktafon, i stoper, i krokomierz (ten ostatni informuje nas o ilości spalonych kalorii po przemierzeniu danej liczby kroków).

Niestety cena dla zwykłego zjadacza chleba sytuuje ten gadżet raczej poza jego zasięgiem, choć w zamian oferuje się nam sporo dodatków. Wśród akcesoriów znajdują się między innymi futerał z dwoma pasekami służącymi do jego założenia na rękę, zamienne gąbki na słuchawki, kabel USB czy ładowarka. Sportowcy pragnący słuchać muzyki nawet podczas ćwiczeń oraz korzystający np. z funkcji stopera mogą się mimo wszystko urządzeniem zainteresować. **ICDA**



- » CENA: 555 zł
- » DOSTARCZYŁ: Samsung Electronics Polska Sp. z o.o.
- » WWW.SAMSUNG.PL

» DANE TECHNICZNE
 PRĘDKOŚĆ DRUKOWANIA: do 14 str./min
 Rozdzielczość: do 600 dpi
 Czas rozpoczęcia drukowania: do 12 sekund
 Czas rozgrzewania: do 30 sekund

TECH-NICK | DOMOWY LASER



» DANE TECHNICZNE
 ZUŻYCIE ENERGII (PRACA/SPOCZYNEK): do 300/10 W
 POZIOM HAŁASU (PRACA/SPOCZYNEK): do 52/35 dB
 Wydajność zasobnika z tonerem: do 3000 stron (1000 dla startowego przy zakupie) Miesięczny cykl pracy: do 15000 stron
 Waga: 7 kg
 Wymiary zewnętrzne: 352 x 372 x 196 mm
 EMULACJA: SPL (Samsung Printer Language)
 Pamięć: 8 MB
 Interfejs: USB 1.1
 Gwarancja: 2 lata



Wyróżnienie za świetny stosunek możliwości do ceny.

Samsung ML-1520

Co ma kupić człowiek, który potrzebuje drukować głównie tekst, czasem próbnie jakieś zdjęcie czy rysunek i zależy mu na szybkości oraz względnej trwałości danych na papierze?

Niemal nie ma wyboru, bo powinien kupić drukarkę laserową. Sporo tego typu urządzeń na rynku, więc można popaść w błąd, szukając czegoś dla siebie. Zaproponowałbym drukarkę Samsung ML-1520, która łączy wiele zalet. Pierwsza to **małe gabaryty urządzenia**, druga – **dość wysoka szybkość drukowania** – pierwsze wydruki już po niespełna 12 sekundach od wciśnięcia przycisku »Drukuj«, a gdy się rozpędzi, jest w stanie oddać do 14 stron w minutę. Kolejnym atutem jest **cena**, bowiem za niewiele ponad **550 złotych** można się już cieszyć niezłym sprzętem.

Drukarka posiada podajnik na ryzę papieru oraz szereglinę na pojedyncze kartki lub koperty.

Prosty, przejrzysty i spolszczony sterownik pozwala na dobranie odpowiednich parametrów pracy. Z ciekawszych jego funkcji należy wymienić **możliwość druku więcej niż jednej strony dokumentu na jednej kartce** – do 16. Można to zastosować dla oszczędności papieru lub do wydrukowania ściąg.

Mankamentem może być **niezbyt cicha praca** – oczywiście w stanie spoczynku urządzenie jest niemal niesłyszalne.

W zestawie »startowym« otrzymujemy zasobnik z tonerem wystarczającym na wydruk do 1000 stron, a w sklepach można kupić standardowe, pozwalające zapisać literami do 3000 karetek. Niebagatelne ekonomiczne znaczenie ma też fakt, że wydruk jednej strony na »laserze« jest tańszy niż na »atramencie«.

Monochromatyczna drukarka Samsung ML-1520 może być doskonałym zakupem dla osób potrzebujących **szybkiej drukarki laserowej za bardzo przystępną cenę**. **ICDA**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

» CENA: 2649 zł
 » DOSTARCZYŁ: INTONEQ, ul. Wrocławska
 2a, 01-490 Warszawa
 » WWW.INTONEQ.COM
 » WWW.ODTWARZACZE.PL

» DANE TECHNICZNE
 NOŚNIK DANYCH: dysk twardy 20 GB
 WYŚWIETLACZ: LCD TFT 3,5" 320 x 200 punktów
 INTERFEJS: USB 2.0 (1.1 dla aparatów cyfrowych)
 OBSŁUGIWANE FORMATY MEDIÓW: MPEG 1/2/2.5

Layer3, WMA, WAV, JPG, BMP, AVI, ASF, MPG
 EQUALIZER: 5 predefiniowanych ustawień + użytkownika
 SŁUCHAWKI: douszne - Sennheiser MX400
 ZASILANIE: wbudowany akumulator Li-Ion, zasilacz sieciowy

MACIEJ LEWCZUK | ZABIERZ ZE SOBĄ FILMY, MUZYKĘ | ZDJĘCIA



Wyróżnienie za:
 mnogość zastosowań i
 nowoczesne rozwiązania
 technologiczne.



» Multimedialny odtwarzacz
 – niestety nie dla każdego.

iRiver PMP-120

» DANE TECHNICZNE
 WYMIARY: 139 x 84 x 31,7 mm
 WAGA: 280 g
 CZAS PRACY (FILMY/MUZYKA): do 4/9 godzin
 RADIO: tak (FM)
 DODATKOWO: pokrowiec, przewód USB, przewód TV-Out, przewód Line-In

Niemal każdy człowiek w podróży lubi posłuchać muzyki lub radia. Ostatnimi czasy nastąpił swoisty boom na odtwarzacze MP3, których cena radykalnie zmalała. Na targach CeBit pokazywano prototypowe odtwarzacze mediów, które radziły sobie nieźle z filmami w niskiej rozdzielczości.

Jak by to powiedziała pewna filmowa postać „Nadejszła wiekopomna chwila”... Oto możemy już nabyć za dość słoną kwotę **odtwarzacz multimedialny iRiver PMP-120**. Pozwala on na bezproblemowe odtwarzanie z wbudowanego **20 GB dysku twardego** muzyki w niemal dowolnym formacie (MP3, WMA, ASF, WAV, OGG). Dzięki panoramicznemu ekranikowi o rozdzielczości 320 x 200 punktów (3,5") **możliwe jest przeglądanie zdjęć w popularnych formatach JPG czy BMP, ale co najciekawsze, także oglądać filmy!** Ponadto filmy te mogą być zakodowane w kilku znanych powszechnie formatach MPEG4, XviD, a także DivX i ASF. Producent zaleca ich przekonwertowanie za pomocą dołączonego oprogramowania, dzięki czemu można zmniejszyć ich rozdzielczość, przez co zajmują one znacznie mniej miejsca na dysku. Przyznam, że spośród kilku dostępnych filmów udało mi się uruchomić bez konwersji niemal połowę z nich. Niestety

ty nieodtwarzane są napisy z żadnego formatu, więc jeśli nie jesteśmy mocni w żadnym z języków obcych, zalecałbym stosowane wersje z lektorem lub dubbingowymi. Ekran charakteryzuje się dość dobrym odwzorowaniem kolorów, niezłym kontrastem (choć przy mocnym oświetleniu – w tym słonecznym – mogą być problemy), a przede wszystkim **niezbyt wielką bezwładnością** (szybkie sceny są dobrze odwzorowane, bez uciążliwego smużenia).

Bardzo ciekawą opcją jest możliwość podłączenia iRiver PMP-120 do odbiornika telewizyjnego i wyświetlanie za jego pomocą zdjęć, a także filmów, nie zachwycają one jednak jakością.

Dane z i do komputera przesyłane są za pomocą interfejsu **USB 2.0**, przy czym średnia prędkość transferu danych, jaką udało mi się uzyskać, to **ponad 12 MB na sekundę**. Nic nie stoi na przeszkodzie, by z aparatu cyfrowego przetransferować

zdjęcia z jego pamięci na dysk odtwarzacza (w zestawie dołączono stosowne przewody), podobnie rzecz się ma z „kluczami” pamięci USB.

Urządzenie zasilane jest dwójako – poprzez wbudowane litowo-jonowe ogniwo lub zewnętrzny zasilacz sieciowy – wtedy doładowywany jest akumulator. Energii wystarcza średnio na **około 9 godzin słuchania muzyki** (gdy nie korzystamy zbyt często z ekranu – pożera sporo energii) i **mniej niż 4 godzin**, jeśli chodzi o filmy.

Nie wspominałem jeszcze o tunerze radiowym i wbudowanym małym głośniczku, jak i o możliwości nagrywania dźwięku z mikrofonu (znajduje się w obudowie).

Mankamentem może być fakt, że obsługi trzeba się nauczyć, podobnie jak używania enigmatycznie oznaczonych przycisków. Po kilkunastodniowym okresie użytkowania nijak nie pamiętałem kilku

przydatnych funkcji przyporządkowanych klawiszom. Za każdym razem było to na chybił-trafił.

iRiver PMP-120 to bardzo ciekawa konstrukcja, nowatorska i posiadająca spory potencjał, szczególnie że można uaktualniać oprogramowanie, w tym kodeki potrzebne do odtwarzania mediów. Małe niedociągnięcia nie sprawiają większych kłopotów, dlatego muszę przyznać, że do takiej integracji będzie zmierzała teraz konkurencja. Tylko ta cena. [CDA]



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwość
 DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
 ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

► CENA: 750 zł
 ► DOSTARCZYŁ: MSI
 ► WWW.MSI-POLSKA.PL

► DANE TECHNICZNE
 PRODUCENT: MSI
 NAZWA: MSI MEGA Player 522BT
 WYMIARY: 55 x 89,83 x 15,2 mm
 (szerokość x wysokość x głębokość)

Waga: 65 g (z akumulatorem)
 POJEMNOŚĆ PAMIĘCI: 256 MB
 WYŚWIETLACZ: OLED, 23 x 11,98 mm, 128
 x 64 piksele

ALLOR | MOGŁO BYĆ ZNACZNIE LEPIEJ

► Player jest tak duży, że powinien mieć spore gabaryty i wyraźny wyświetlacz.

► DANE TECHNICZNE

SYSTEM OPERACYJNY: Windows 98SE, Windows ME, Windows 2000, Windows XP Home/Pro, MAC OS 9+
 WYJŚCIE: 2x słuchawkowe (mini jack)
 WEJŚCIE: liniowe stereo (mini jack)

BLUETOOTH

Jest to jeden ze standardów komunikacji bezprzewodowej. Wykorzystuje się w nim fale radiowe, dzięki czemu urządzenia nie muszą się wzajemnie widzieć, jak to ma na przykład miejsce w przypadku podczerwieni. Do innych zalet należy także prosta konfiguracja, niezły zasięg i duże bezpieczeństwo połączeń, ale zanim ten standard zdołał popularność, nadeszła era znacznie szybszego Wi-Fi.

► DANE TECHNICZNE

GNIAZDO USB: typu B, żeńskie
 WERSJA USB: 2.0
 WERSJA BLUETOOTH: 1.1 (profil Headset / Hands-Free)
 GNIAZDO ROZSZERZENIA: SD/MMC (działa jako

MSI MEGA Player 522BT

Teoretycznie MEGA Player jest niemalże ideałem: USB 2.0, moduł BT, gniazdo na karty SD/MMC, którymi można rozszerzyć jego pamięć, 2 pary słuchawek, wyświetlacz OLED, wbudowany akumulator na 12 godzin, radio i wymienne obudowy. Niestety, w praktyce tak różowo już nie jest.

Pierwsze, co budzi zdziwienie, to rozmiary zewnętrzne. Jak na odtwarzacz bez wbudowanego dysku MEGA jest po prostu olbrzymi! MuVo N200 Creative jest trzy razy mniejszy, mimo tych samych opcji, jeśli chodzi o wielkość wbudowanej pamięci. Gniazdo na SD/MMC niewiele zmienia, bo na boku playera zmieściłyby się ich cztery, a nie jedno.

Lepsze wrażenie (przynajmniej to pierwsze) robi ergonomia, bo dzięki dużej liczbie przycisków nie ma zbyt częstej potrzeby wchodzenia do menu. Tyle tylko, że skutecznie psuje ją firmowy pokrowiec – po jego założeniu nie widać ani wyświetlacza, ani przycisków (poza holdem), a wyciąganie zeń odtwarzacza, by zmienić głośność czy przejść do następnego utworu (lub robienie tego na czuja przez dość grubą gumę), zbyt wygodne nie jest.

Zastrzeżenia można także mieć do najciekawszej opcji, czyli modułu Blu-

etooth. Przede wszystkim za jego pomocą odtwarzacz może się jedynie komunikować z komórką, bo jego słuchawki są jak najbardziej przewodowe, nie ma także możliwości kopiowania danych z komputera inaczej niż przez złącze USB. Ale nawet jako zestaw słuchawkowy MEGA sprawuje się w najlepszym razie średnio: na jednej z par słuchawek jest wprowadzić mikrofon, ale już żeby rozmowę zakończyć, trzeba nacisnąć przycisk znajdujący się na obudowie odtwarzacza, a nie na kablu czy mikrofonie. Jeśli mamy odtwarzacz w kieszeni i do tego w pokrowcu... Cóż, znacznie wygodniej jest użyć w tym momencie telefonu, co cały sens używania MEGA jako zestawu słuchawkowego stawia pod dużym znakiem zapytania.

Nie znaczy to jednak, że produkt MSI nie ma żadnych zalet. Jego dużym plusem jest choćby gniazdo na karty SD/MMC, dzięki któremu można rozsze-

rzyć jego pamięć (obecnie takie rozwiązanie spotyka się bardzo rzadko, a szkoda). Nie można się również przypieścić do jakości wyświetlacza OLED. Nie jest może zbyt duży, ale za to jasny i podaje wszystkie potrzebne informacje, zaś dodatkowo można także (za pomocą programu dołączanego do odtwarzacza) zmienić wyświetlane na nim logo. Poza tym miłym dodatkiem jest również możliwość jednoczesnego podłączenia dwóch par słuchawek (są w komplecie), choć szkoda, że gniazda to mały, a nie duży jack, przez co trzeba stosować przejściówki do podłączenia innych słuchawek. A to byłoby akurat bardzo dobrym pomysłem, bo te firmowe rewelacyjne nie są. Obcinają zarówno basy, jak i sopran, przez co dźwięk zbyt dobrej jakości nie jest i to mimo wbudowanego equalizera.

Stąd też niezbyt wysoka ogólna ocena tego sprzętu. Fakt, że w pudełku dostaje

się wszystko, co potrzebne, łącznie z dwoma parami słuchawek (choć tylko jedna z nich ma mikrofon, dwiema obudowami i zasilaczem (MEGA można także ładować podłączając go do komputera), ale sam odtwarzacz jest zbyt duży, oferuje tylko średnią jakość dźwięku, a używanie go jako zestawu słuchawkowego można polecić tylko maniakom. Jeśli dodać do tego jeszcze wysoką cenę... cóż, może i jest to sprzęt nowatorski, ale póki co lepiej poszukać czegoś innego. (GDA)

MSI MEGA Player 522 BT

- dość długi czas pracy
- działa jako czytnik kart
- wymienne obudowy

- BT tylko jako zestaw słuchawkowy
- niski poziom głośności
- duże wymiary

www.msi-polska.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

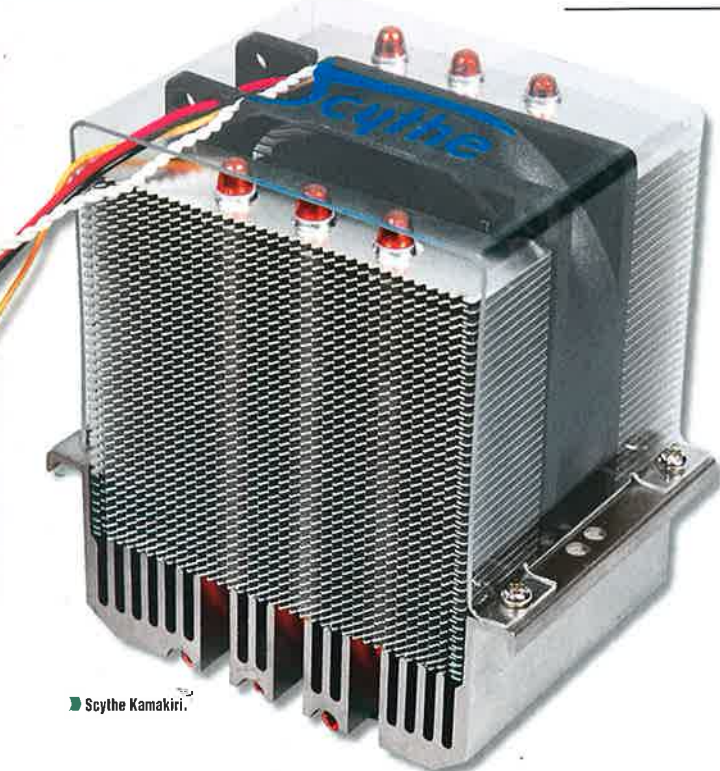
SCYTHE KAMAKIRI
 CENA: 199 zł
 DOSTARCZYŁ: ProLine Centrala
 ul. Trzebnicka 33b, 50-231 Wrocław
 tel. (0 71) 329 04 80
 WWW.PROLINE.PL

DANE TECHNICZNE
 PLATFORMY: Intel P4 (Socket 478, Socket T), AMD
 Athlon XP/Athlon/Duron (Socket A), AMD Athlon
 64 (Socket 754)
 WYMIARY: 99,5 x 72 x 110 mm

TITAN VANESSA
 CENA: 180 zł
 DOSTARCZYŁ: Action Sp. z o.o.
 ul. Dawidowska 10, 02-800 Warszawa
 tel. (022) 332 16 00
 WWW.TITAN-CD.COM

DANE TECHNICZNE
 PLATFORMY: Intel P4 (Socket 478, Socket T), AMD
 Athlon XP/Athlon/Duron (Socket A), AMD Athlon
 64 (Socket 754)
 WYMIARY: 92 x 116 x 144 mm

TECH-NICK | CIĄG DALSZY NASTĄPIE...



Scythe Kamakiri.

DANE TECHNICZNE
 WAGA: 675 g
 OBROTY WENTYLATORA:
 1400-5000 RPM
 GŁOŚNOŚĆ: 15,1-46,1 dBA
 DODATKOWE: regulator obro-
 tów, pasta termoprzewodząca



Titan Vanessa.

DANE TECHNICZNE
 WAGA: 550 g
 OBROTY WENTYLATORA:
 1300-2500 RPM
 GŁOŚNOŚĆ: 20-29 dBA
 DODATKOWE: regulator obro-
 tów, pasta termoprzewodząca

Scythe Kamakiri vs. Titan Vanessa

Nie ustajemy w poszukiwaniu ciekawych i jednocześnie wydajnych systemów chłodzenia domowych pecetów. Wynikiem naszych działań jest kolejne porównanie zbliżonych pod względem konstrukcyjnym urządzeń.

Scythe Kamakiri to niemal nowy gracz na polskim rynku chłodzenia, gdyż mamy na razie tylko jednego dystrybutora, który sprzedaje te japońskie produkty. **Wypolerowany bloczek metalu (chromowana miedź)** ma za zadanie odebrać ciepło z powierzchni procesora i poprzez sześć ciepłowodów rozprawić nie tylko do bloku z żebrami wykonanego ze specjalnego stopu, ale także do 80 blaszek, których powierzchnia nie jest zbyt wielka. Jest to spowodowane umieszczeniem wydajnego wentylatora dokładnie pomiędzy nimi (w środku całej konstrukcji). Całość przykryto obudową z cienkiego, przezroczystego plastiku. Ważną informacją jest to, że **radiator można zamocować do większości obecnie stosowanych platform procesorowych**, w tym najnowszych LGA775 (Socket T). Oczywiście w pudełku znajdziemy także zestaw śrubek, klucz (!) do przykręcania oraz pastę termoprzewodzącą. Nieodzownym elementem jest **regulator obrotów**, gdyż

przy najwyższej prędkości obrotowej wentylatora (5000 obr./m) hałas jest nieznośny (46,1 dBA), by przy minimalnej (1400 obr./m) zejść do poziomu w zupełności akceptowalnego dla ucha (15,1 dBA) - (cisza).

Titan Vanessa to konstrukcja bardzo zbliżona do prezentowanej jakiś czas temu Thermaltake SilentTower 4 in 1. Tu różnicą jest między innymi to, że blaszki są wycięte w fantazyjny kształt, dopasowany do rysunku na nalepce umieszczonej na górnej części radiatora. Także tutaj zastosowano 3 ciepłowodów, których środek wypadł dokładnie na metalowym bloku odbierającym ciepło z procesora. (To tak jakby było ich 6.) Ciepło z blaszek pomaga rozpraszac 92 - milimetrowej średnicy wentylator z regulowaną prędkością obrotową. Przy maksymalnych obrotach (2500 obr./m) hałas mieści się w zakresie, który nie jest przykry dla ucha (29 dBA), a przy minimalnych (1200 obr./m) jest niemal niesłyszalny (20 dBA). Tutaj także posta-

rano się o maksymalną uniwersalność i dostarczono wszelkie możliwe systemy mocowania chłodnicy na procesorach.

Testy wydajności wykonałem na platformie LGA775, na której „generatorem ciepła” był procesor IP4 EE 3.46 GHz, obciążany aplikacją Prime95 oraz testem ScienceMark 2.0. Dzięki temu obydwa wirtualne procesory były maksymalnie obciążone, generując znaczne ilości ciepła na rdzeniu układu.

W tabelce znajdują się wyniki uzyskane przy maksymalnych i minimalnych obro-

tach wentylatorów. **Wydajniejszą konstrukcją okazał się Scythe Kamakiri**, co jest wynikiem bardzo efektywnego wentylatora, lecz niestety okupione jest to nieznośnym hałasem. Titan, nawet na maksymalnych obrotach wiatraczka, wydaje się cichszym od Kamakiri pracującego przy podobnej prędkości. Wyniki nie różnią się aż tak wyraźnie, co pozwala mi jednak polecić konstrukcję Titana jako bardziej przyjazną użytkownikowi, nie tylko ze względu na komfort pracy, ale także na sposób instalacji na różnych platformach i bardzo estetyczną formę. **[CDA]**

	Scythe Kamakiri		Titan Vanessa		Pentagram		Zalman	
Obroty	1400	5000	1300	2500	1400	2200	1400	2500
Temperatura w spoczynku	42	38	44	40	34	32	38	34
Temperatura podczas pracy	65	54	68	55	56	50	60	56

Scythe Kamakiri

- + wysoka wydajność
- + mocowanie do każdej platformy procesorowej
- + bardzo głośny przy maksymalnych obrotach wentylatora
- + kłopotliwy montaż

8 8 6

www.scythe.co.jp/en

Titan Vanessa

- + dobra wydajność przy cichej pracy wentylatora
- + mocowania do wszystkich typów podstawek procesora
- + łatwy montaż
- + blaszki mogłyby mieć większą powierzchnię

8 8 8

www.action.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwość
 DODATKI – Programy/Gry/Przewodniki/Bateria/Gadżety
 ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

GP POWERBANK TORCH 4IN1 |

■ CENA: 149,90 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: GP Battery (Poland) Sp. z o.o.
 ul. Słowicza 19, 02-170 Warszawa,
 tel. (022) 868 04 90
 ■ WWW.POWERBANK.PL

■ DANE TECHNICZNE
 PRODUCENT: GP
 NAZWA: GP PowerBank Torch 4in1
 ŁADOWANIE 4 AA 2000 MAH: 13,5 h

MQC | DWA W JEDNYM



■ DANE TECHNICZNE
 W ZESTAWIE: 4 akumulatory 2000 mAh
 3 TRYBY DZIAŁANIA:
 - ŁADOWANIE (W RAZIE AWARII SIECI - ŚWIATŁO AWARYJNE)
 - LAMPKA NOCNA
 - LATARKA

■ Ciekawy, choć chyba nie do końca trafiony pomysł.

GP PowerBank Torch 4in1

Czego to firma GP nie wymyśli... Stworzyli już chyba ładowarki we wszelkich możliwych konfiguracjach, mogące zadowolić wszystkie grupy konsumentów. Takie nasycenie rynku nie jest jednak dobre, więc teraz atakują ze skrzyżowaniem ładowarki z... latarką.

W zestawie są cztery akumulatory niklowo-wodorkowe AA 2000 mAh, czyli o nieco mniejszej mocy od dzisiejszego standardu GP (wynoszącego 2300 mAh). Długość ładowania również nie powala - około 14 godzin na dołączone akumulatory. Dużą wadą jest też niemożność zasilania tylko dwóch akumulatorów jednocześnie - albo cztery, albo żadnego. Ładowarka kosztuje 150 złotych, a za taką cenę można kupić sprzęt o nieco większych możliwościach. Co w takim razie ma zachęcić do kupna GP Torch 4in1?

Latarka. Działająca oczywiście na akumulatory. Z jednej strony (fizycznie, nie metaforycznie), urządzenie świeci niebieskim, niezbyt mocnym światłem. Korzysta z czterech diod LED i można nim oświetlać przedmioty znajdujące się stosunkowo niedaleko. Z drugiej strony, po podłączeniu do prądu można jej używać jako „lampki nocnej”. Tak przynajmniej firma GP

określiła anemiczne światło wydzielane przez ładowarkę po podłączeniu jej do prądu. Ostatnią opcją oferowaną przez Torch 4in1 jest „światło awaryjne”. Pojawia się ono jednak tylko, gdy w sieci zasilającej nie będzie prądu - światło wtedy automatycznie sygnalizuje zaprzestanie ładowania akumulatorów.

Podsumowując, radzę zainteresować się raczej inną ładowarką. Wszak może niedługo GP wypuści skrzyżowanie tejże z parasolem albo może nawet czajnikiem... [CDA]



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

GAINWARD

Po prostu szybszy!



3 najszybsze w swoich klasach

Prezentujemy Państwu najnowsze konstrukcje GAINWARDA. Są one oparte na przełomowych chipsetach nVidii z rodziny GeForce 6800. Co tak bardzo wyróżnia je z tłumu innych kart? Wszystkie trzy miażdżą wszelkie odpowiedniki swą wydajnością. Każda z nich należy do elitarnej serii **Golden Sample**, a to oznacza starannie wyselekcjonowane komponenty, szybsze moduły pamięci oraz znacznie wyższe od standardowego taktowanie - tryb "enhanced". Efekty widać poniżej:

PowerPack! Ultra/2400 TV-DVI-DVI GS

■ Najszybsza karta GF 6800 GT na rynku, taktowanie standardowego GF 6800 Ultra

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6800 GT	256MB 2,0ns / 256 bit	400 MHz / 1100 MHz



GOLDEN SAMPLE

PowerPack! Ultra/2100 TV-DVI GS

■ Najszybsza karta GF 6800 na rynku

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6800	128MB 2,2ns / 256 bit	350 MHz / 800 MHz



GOLDEN SAMPLE

PowerPack! Ultra/1960 PCX XP GS GLH

■ Najszybsza karta GF 6600 GT PCI Express

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6600 GT	128MB 1,6ns / 128 bit	540 MHz / 1150 MHz



GOLDEN SAMPLE



Dostępne w dobrych sklepach komputerowych. Zadzwoń po więcej informacji.

TEL. (022) 338 9000

Autoryzowany wyłączny dystrybutor produktów GAINWARD:
 MULTIMEDIA VISION® ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa



» CENA: 449 zł
» DOSTARCZYŁ: Doro Atlantel Sp. z o.o.
ul. Bulszka 5, 31-222 Kraków
tel. (0 12) 415 45 57
» WWW.DORO.ATLANTEL.PL

» DANE TECHNICZNE
WYŚWIETLACZ: graficzny, kolorowy
KSIĄŻKA TELEFONICZNA: do 100 wpisów
IDENTYFIKACJA NUMERU: CLIP
WBUDOWANY ZESTAW GŁOSNOMOWIĄCY: tak (głosnik)

TECH-NICK | TELEFONY NA CYFROWO...



» DANE TECHNICZNE
ZASIĘG: do 300 m
CZAS PRACY/OCZEKIWANIA: do 10/120 godzin
WYMIARY: 28 x 46,5 x 115 mm
MENU: polskie
MAKSYMALNA LICZBA SŁUCHAWEK: 6
DODATKOWE: możliwość wysyłania SMS-ów, pomiar czasu połączenia, znacznik daty i godziny połączenia, zaczep do paska

» Bardzo ciekawy, bezprzewodowy telefon do domu lub firmy.

Doro 850 Colour

Telefony używane do codziennej komunikacji ewoluują i to tak skutecznie, że nieraz można je pomylić z ich komórkowymi odpowiednikami. Nie dość, że cyfrowo przetwarzają sygnały, to jeszcze w taki sam sposób komunikują się bezprzewodowo z bazą.

Jednym z przedstawicieli nowej fali w telefonii klasycznej jest Doro 850 Colour. Elegancka forma łączy przemysłowe rozłożenie wygodnych w użytkowaniu przycisków oraz duży, czytelny, kolorowy wyświetlacz. Wypisz, wymaluj - komórka. Jednakże jest to **telefon bezprzewodowy**, którego bazę musimy podłączyć do gniazdka telekomunikacyjnego w ścianie. Baza ta jest jednocześnie ładowarką słuchawki (zasilanie to 3 akumulatory AAA). Zasięg na otwartej przestrzeni powinien w teorii wynosić około 300 metrów, jednakże zwykle używany go w domu. Jeśli ktoś mieszka w bloku i to na jednej z górnych kondygnacji 11-piętrowca, powinien po zejściu do piwnicy móc dzwonić czy odbierać rozmowy. Oczywiście zależy to od wielu czynników, takich jak materiał ścian i podłóg czy ich grubości, przewodów wysokiego napięcia lub innych źródeł zakłóceń elektromagnetycznych.

Producent całkowicie spolszczył menu słuchawki, dzięki czemu obsługa jest nader intuicyjna i łatwa. Identyfikacja numeru (CLIP) działa poprawnie, podobnie jak powiązana z nią książka telefoniczna na 100 numerów. Ciekawostką jest moż-

liwość wysyłania SMS-ów (zależy to od operatora). Biegający po domu czy firmie mogą wykorzystać specjalny klips do paska i mieć słuchawkę cały czas przy sobie - posiada opcję głośnego mówienia (przez głośnik).

Indywidualiści mogą wybierać tapetę na ekran, a także dzwonki (9 zwykłych i 8 polifonicznych).

Po naładowaniu można przez niemal 10 godzin rozmawiać lub słuchawka może „czekać” przez niemal 5 dob.

Jeśli szukacie tak uniwersalnego telefonu - polecam ciut drogi, ale funkcjonalny produkt Doro. [CDA]



» CENA: 299 zł
» DOSTARCZYŁ: Megabajt, ul. Rydygiera 8
01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99
» WWW.MEGABAJT.COM.PL

» DANE TECHNICZNE
POJEMNOŚĆ: 1 GB
INTERFEJS: 2.0
SZYBKOŚĆ NAGRYWANIA/ODCZYTU: do 5200 kB/s
ZASILANIE: z portu USB

MAX I/O | POJEMNE PUDEŁECZKO



» Z-Cyber Zling 1 GB to pojemny, bardzo mobilny moduł pamięci FLASH.



» DANE TECHNICZNE
WAGA: 40 g
WYMIARY: 48 x 53 x 12 mm
DODATKOWE: przewód połączeniowy, etui, płytka z oprogramowaniem

Z-Cyber Zling 1GB

Jeszcze kilka lat temu dane przenosiło się głównie na dyskach twardych umieszczanych w kieszeniach. Potem nastąpiła era płyt kompaktowych i DVD. Od pewnego czasu szturmem zdobywają popularność pamięci Flash podłączane do portu USB.

Małe, srebrne pudełeczko to przenośna pamięć Z-Cyber Zling o pojemności 1 GB. Lśniąca obudowa sugeruje, że całość jest bardzo odporna na warunki fizyczne, lecz to tylko ułudą. Nie radziłbym nim rzucać lub narażać na uderzenia, gdyż obudowę wykonano z plastiku. Ochroń on sam moduł pamięci, lecz dane na nim w skrajnych przypadkach mogą ulec przekłamaniami. Urządzenie komunikuje się z komputerem poprzez port USB 2.0, a maksymalna prędkość kopiowania danych do i z pamięci to 5200 kB/s. Dzięki temu nawet duże ilości informacji można przenieść w krótkim czasie. Do urządzenia dołączono przewód USB, lecz szkoda, że nie przewidziano żadnego wiśiorka czy zaczepu.

Używałem urządzenia przez niemal 3 tygodnie i ani temperatura, ani małe wypadki, które przytrafiły się urządzeniu (przygnięcie ciężkimi paczkami, upadek z biurka na posadzkę) nie spowodowały zaniku lub uszkodzeń danych.

Podkreślić należy, że producent dołączył kilka przydatnych aplikacji (FD backup, FlashMail, Mobile Mail) pozwalających na dodatkowe, efektywne wykorzystanie przenośnej pamięci.

Ogólnie rzecz biorąc, Z-Cyber Zling 1GB jest bardzo przydatnym i funkcjonalnym urządzeniem, ale tylko, gdy mamy możliwość przeniesienia go w kieszeni lub plecaku razem z przewodem połączeniowym. [CDA]



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

► CENA: 249 zł
 ► DOSTARCZYK: ProLine Centrala
 ul. Trzebnicka 33b, 50-231 Wrocław
 tel. (0 71) 329 04 80
 ► WWW.PROLINE.PL

► DANE TECHNICZNE
 PLATFORMY: AMD Athlon XP/Athlon/Duron
 (Socket A), AMD Athlon 64 (Socket 754), Intel
 P4 Socket 478 (Socket T przez dodatkowy
 CLIPa)

TECH-NICK | KAWAŁ BLACHY | RUREK



► DANE TECHNICZNE
 WYMIARY: 110 x 125 x 63 mm
 WAGA: 370 g
 GŁOŚNOŚĆ: 0 dBA
 DODATKOWE: pasta termoprze-
 wodząca

Thermalright XP-120		
Wentylator:	120 mm/2000 obr./m	90 mm/2500 obr./m
Temperatura w spoczynku	31	36
Temperatura podczas pracy	49	54

Thermalright XP-120

Trafiały już do naszego laboratorium różne zestawy chłodzące. Były oczywiście także takie, w których nie było wentylatorów, gdyż producenci pozostawili ich wybór użytkownikowi – można się było zdecydować na wydajne, ciche lub świecące.

Podobnie rzecz się ma w przypadku Thermalright XP-120. To, co kryje się w kartonowym pudełku, to przede wszystkim sporo blaszek połączonych z podstawą – blokiem procesora oraz pięcioma ciepłowodami, które pozwalają na efektywniejsze rozprzestrzenienie gorąca do blaszek. Całość można zamontować do wszystkich platform procesorowych, choć do LGA775 trzeba zaopatrzyć się w dodatkowy klips. W pudełku znalazło się także miejsce na dwie druciane sprężyny, dzięki którym można zainstalować na powierzchni radiatora standardowych rozmiarów, 120-milimetrowy wentylator. Niestety nie jest to najwygodniejsza forma mocowania (choć skuteczna), dlatego liczę, że w przyszłości firma postara się troszkę bardziej.

Testy wykonał używając wentylatora 90-milimetrowego, jak i 120-milimetrowego. Oczywiście ten drugi przy mniejszej prędkości obrotowej znacznie

skuteczniej poradził sobie z odprowadzaniem ciepła.

Rozmiary radiatora mogą sprawić nieko kłopotu przy instalacji, a przy niektórych konstrukcjach płyt głównych operacja może nie udać się w ogóle, dlatego lepiej przed zakupem sprawdzić, czy uda nam się zamontować system w naszym komputerze. Radiator ten nie jest najtańszym urządzeniem. Połączenie Thermalright XP-120 i 120-milimetrowego, cichego wentylatora sprawia, że jest on jedną z najwydajniejszych konstrukcji na rynku. [CDA]

Thermalright XP-120

- możliwość zamontowania 120-milimetrowego wentylatora
- 5 ciepłowodów
- trudny montaż
- brak wentylatora

www.thermalright.com

8 2 4

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

FREEZONE
 PENTAGRAM Xtreme Cooling Division

COOL'EM
 ALL !!!



FREEZONE QVC-100 Cu

Wymiary:	114 x 114 x 66
Radiator:	miedź
Waga:	611 g
Łożyskowanie:	podwójne kulkowe
Obroty:	tryb silent - 1600 RPM tryb normal - 3000 RPM
Natężenie hałasu:	tryb silent - 19dBA tryb normal - 27dBA

115 zł
 (w tym 22% VAT)

FREEZONE QVC-120 Cu+

Wymiary:	138 x 138 x 66
Radiator:	miedź
Waga:	733g
Łożyskowanie:	podwójne kulkowe
Obroty:	tryb silent - 1400 RPM tryb normal - 2200 RPM
Natężenie hałasu:	tryb silent - 19dBA tryb normal - 26dBA

155 zł
 (w tym 22% VAT)



QVC-120 Cu
135 zł
 (w tym 22% VAT)



QC-80 Cu
105 zł
 (w tym 22% VAT)



QC-92 Cu
95 zł
 (w tym 22% VAT)



QC-80 AICu
75 zł
 (w tym 22% VAT)



Q-80 AICu
65 zł
 (w tym 22% VAT)

W reklamie podano sugerowane ceny detaliczne. Realne ceny występujące na rynku mogą się od nich różnić.



Autoryzowany wyłączny dystrybutor:
 MULTIMEDIA VISION tel. (022) 338 9000

www.pentagram.pl

■ CENA: 966 zł
 ■ DOSTARCZYK: Creative Labs Sp. z o.o.
 ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
 ■ WWW.CREATIVE.COM

■ DANE TECHNICZNE
 PROCESOR MUZYCZNY: E-MU 10200-ICT
 PRZETWARZANIE DANYCH: 32-bitowe
 DYNAMIKA DŹWIĘKU: teoretycznie 192 dB
 ODSZUMIANIE: 8-punktowe (redukuje szumy i zakłócenia)

SYNTEZA PRÓBEK (WAVETABLE): 64-głosowa
 KONWERSJA ANALOGOWO-CYFROWA: 24 bity
 KONWERSJA CYFROWO-ANALOGOWA: 24 bity
 NAGRYWANIE Z CZĘSTOTLIWOŚCIĄ (DLA 16 I 24 Bt-)

TÓWY: 8, 11.025, 16, 22.05, 24, 32,
 44.1, 48, 96 kHz
 STEROWNIKI: standard, ASIO 2.0
 ZŁĄCZE IEEE 1394: tak

MACIEJ LEWCZUK | „CZWARTA” ODSŁONA DŹWIĘKÓW...



Creative SB Audigy 4 Pro

Czekaliśmy długo na to, by Creative ponownie dopracowało szczegóły, dodało kilka nowinek i zaprezentowało światu kolejną odsłonę swojego flagowego produktu, a mianowicie karty muzycznej z serii Sound Blaster Audigy 4. Ale kto długo czeka – ten się doczeka.

Testowana przez nas Creative SB Audigy 4 Pro to nie tylko sama karta, ale jak przystało na nowoczesną i zaawansowaną konstrukcję nie tylko dla gracza, posiada także zewnętrzny moduł z bardzo dużą ilością wejść i wyjść, a także bezprzewodowy pilot. Czym różni się ta nowość od naprawdę świetnej Audigy 2 Platinum EX? Postaram się przedstawić to w niniejszym tekście.

Tym, czym najbardziej chwali się producent, to **zwiększenie odstepu sygnału od szumów**, który obecnie wynosi **113 dB** (Audigy 2 Platinum EX - 107 dB) dla każdego kanału wyjściowego. Dzięki temu postępowi udało się uzyskać dużo czystszy dźwięk, co daje się usłyszeć na dobrej klasy głośnikach. Na słabszych zestawach

ulepszenie to niemal nie będzie zauważalne. Wynika z tego, że z poprawy tego elementu zadowoleni będą głównie ci, którzy wykorzystują tego typu karty nie do zabawy, a głównie do pracy - tworzenia muzyki, obróbki dźwięku czy też słuchania muzyki z DVD Audio lub oglądania filmów wykorzystujących dźwięk THX.

Dopracowano sterowniki, dzięki którym mamy lepszą i bardziej intuicyjną kontrolę nad parametrami tego, co słyszymy z głośników, ale i nagrywamy ze źródeł zewnętrznych na dysku twardym.

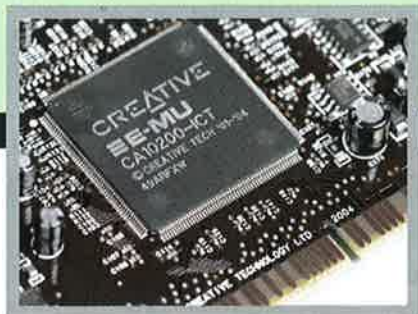
Nowy program, który może przydać się niejednemu wielbicielowi muzyki, to **Smart Audio Recorder**. Pozwala on nie tylko inteligentnie zoptymalizować po-

ziom dźwięku na wejściu, ale także ustawić czas samoczynnego włączenia się trybu nagrywania. Jest to szalenie przydatne w momencie, gdy posiadając połączenie z Internetem słuchamy dystrybuowanych przez niego audycji i potrzebujemy je nagrać, bo - przykładowo - musimy wyjść z domu, a nie chcielibyśmy przegapić ciekawego wywiadu czy koncertu. Można to ustalić na zasadzie „programowania magnetowidu”.

Moduł zewnętrzny, o którym wspominałem wcześniej, jest identyczny ze stosowanym w zestawach Audigy 2 Platinum EX. Podobnie jak tam, także do karty musimy podłączyć zewnętrzne zasilanie. Potrzebne jest ono modułowi, gdyż dzięki temu nie musimy przyłączać do niego

zewnętrznego zasilacza. Zestaw wejść i wyjść, jak i pokręteł regulacyjnych jest identyczny.

Odswieżono także zestaw dołączonego oprogramowania. Prócz klasycznych już aplikacji **Cubase LE** i **WaveLab Lite 2.5** oraz **Fruity Loops Studio 4 Creative Edition** dodano nowe gry: **Thief: Deadly Shadows**, a także **Hitman: Contracts**, obydwie w wersjach DVD. Gry doskonałe korzystają z dobrodziejstw, jakie daje dźwięk na więcej niż 2 lub 3 kolumnach (stereo lub 2.1). Jeśli ktoś jeszcze nie miał okazji zagrać w nowe czy też starsze gry z przynajmniej dookólnym dźwiękiem 4.1 - nie wie, co stracił. To jest jak z myszką, gdy raz spróbuje się pograć optyczną wersją z rolką, nie chce się wracać do

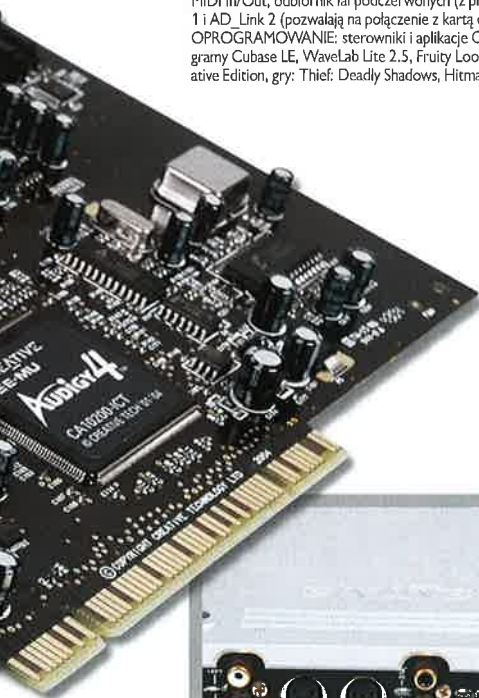


■ DANE TECHNICZNE

ZŁĄCZA NA KARCIE: dźwiękowe (Front/Side/Rear/Center/Subwoofer), wejście Digital CD Audio, Aux Audio, AD_Link 1 i AD_Link 2 (pozwalają podłączyć zewnętrzny moduł), złącze zasilania

ZŁĄCZA NA MODULE: dźwiękowe (Front/Rear), słuchawkowe (1/4" Stereo Jack), Linowe 1 (1/4" Stereo Jack – poziom dźwięku kontrolowany potencjometrem), Linowe (1/4" Stereo Jack), linowe 3 (2 złącza RCA), Optyczne SPDIF In/Out, elektryczne (Coaxial) SPDIF In/Out, 2 złącza IEEE 1394 (FireWire), MIDI In/Out, odbiornik fal podczerwonych (z pilota), AD_Link 1 i AD_Link 2 (pozwalają na połączenie z kartą dźwiękową)

OPROGRAMOWANIE: sterowniki i aplikacje Creative, programy Cubase LE, WaveLab Lite 2.5, Fruity Loops Studio 4 Creative Edition, gry: Thief: Deadly Shadows, Hitman: Contracts



kulkowego gryzonia z trzema tylko przyciskami.

Muszę przyznać, że mam mieszane uczucia co do testowanej karty. Elementem, który najbardziej odróżnia Audigy 4 Pro od Audigy 2 Platinum EX, jest pilot - ten w swej najnowszej odsłonie jest zgrabny, krótki i posiada przejrzyste ułożone oraz dobrze oznakowane przyciski. Reszta elementów, pomijając sferę programową, niemal się nie zmienia - jedynie bardziej czysty dźwięk jest czymś, na co warto zwrócić uwagę. Dlatego przyznam, że jeśli ktoś posiada karty Audigy 1 lub 2 i głównie używa ich do grania, słuchania muzyki czy oglądania filmów, niech nawet nie zwraca sobie głowy

Audigy 4. Jeśli jednak jest w stanie docenić czystość dźwięku i stać go na dobrej klasy głośniki (przynajmniej 5.1), a na dodatek potrzebuje dobrodziejstw, jakie niesie ze sobą bogactwo wejść i wyjść modułu zewnętrznego, może zainvestować w najnowsze „dziecko” Creative’a. [CDA]



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety

KINGMAX®
Memory Technology Leader

DDR II

Mars



Lifetime Warranty

Jedyna na świecie technologia znakowania układów pamięci Kingmax, niemożliwa do podrobienia i kopiowania.
Zastosowanie specjalnych kolorowych hełmów pamięci, charakteryzujących wyłącznie produkty Kingmax.

- Montowane bez użycia ołowiu
- Wyjątkowa wydajność



Ogólnie dostępna pomoc techniczna

http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm

Kolejna generacja technologii pamięci

- System jednolitego podawania napięcia w wysokości 1,8 Volta,
- 240-pinowy moduł pamięci DDR o częstotliwości 533 MHz redukujący zużycie energii o 50%
- Zakończenia sygnałowe wbudowane w układ pamięci ("On-Die Termination"), aby uniknąć błędów powracających sygnałów
- Specjalnie przygotowana, aby zwiększyć wydajność i efektywność pamięci oraz poprawić parametry czasowe
- CAS Latency: 4
- Oferowane pamięci o pojemności 256MB/512MB/1024MB
- Ogólnosiwiatowa dożywotnia gwarancja

Hard-core
Power User Best Choice

ULTRA SPEED!



DDR466/500
256MB/512MB/1GB

Zdobych walec nagrod i wyróżnień



KINGMAX®
Memory Technology Leader

Tel: +886-2-27311139 / Fax: +886-2-27312139

Sale contact: bryne.huang@kingmax.com.tw

<http://www.kingmax.com>

Dystrybutor:



Adres: ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa

Telefon: +48(22) 332-16-00 (zawiera 30 linii)

Fax: +48 (22) 332-16-10

Adres internetowy: www.action.pl

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy

CD Action z CD **w cenie 174 zł**z DVD **w cenie 190 zł**Za 12 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 222 zł,
zamawiając prenumeratę **oszczędzasz aż 48 zł**
i dostaniesz PREZENT**wariant III**

prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy

CD Action z CD + PC Format

w cenie 290 zł

CD Action z DVD + PC Format

w cenie 306 złZa 12 wydań CD Action i PC Format kupionych w
kiosku zapłacisz 424,80 zł, zamawiając pakiet
oszczędzasz aż 134,80 zł
i dostaniesz PREZENT**wariant II**

Prenumerata na 6 miesięcy

CD Action z CD **w cenie 99 zł**z DVD **w cenie 108 zł**Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 111 zł,
zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 12 zł**wariant IV**

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy

CD Action z CD + PC Format

w cenie 149 zł

CD Action z DVD + PC Format

w cenie 156 złZa 6 wydań CD Action i PC Format kupionych w ki-
osku zapłacisz 212,40 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 63,40 zł**PC Format**

to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

**PREZENTY DLA
120 PIERWSZYCH OSÓB,
SPIESZ SIE Z ZAMÓWIENIEM!****Fundatorem nagród jest
Wydawnictwo MIKOM**

www.mikom.pl

ul. Żegoty 9, 02-263 Warszawa

tel. 22/ 886 62 43

zamowienia@mikom.pl

**Najlepsze książki informatyczne dla
początkujących i profesjonalistów.
Języki i techniki programowania,
biblioteki programów, systemy
operacyjne, sieci komputerowe
oraz rozwiązywanie problemów
technicznych.**

BN

EC

**BLENDER**

Blender - oficjalny przewodnik do gier. Blender stanowi szybkie narzędzie grafiki trójwymiarowej o szerokiej możliwościach. Jest to pierwszy pakiet 3-D, który integruje narzędzia do tworzenia i edycji gier z tworzeniem trójwymiarowych animacji. W tej książce znajduje się wprowadzenie krok po kroku przeznaczone dla osób nieznających zagadnień 3-D (lub Blendera), pozwalające im opanować tworzenie modeli i wzbogacanie ich o elementy ruchu, a następnie przekształcić prace w prostą grę. Doświadczeni artyści trzech wymiarów znajdą tu demo bardziej skomplikowanych gier, podręcznik animacji znaków oraz rozdziały dla zaawansowanych. Książka powstała w firmie Not a Number, która przekształciła Blender w produkt komercyjny. Blender nadal jest produktem Open Source dostępnym bezpłatnie, jako produkt zespołu Tona Roosendaala. Carsten Wartman jest projektantem 3-D, który napisał już dwie książki na temat tego programu. Razem zredagowali tę książkę.

**ENCYKLOPEDIA**

Najnowsza edycja słownika firmy Microsoft w wersji angielsko-polskiej obejmuje ponad 8 tysięcy terminów komputerowych dotyczących oprogramowania, sprzętu, grafiki, Internetu, standardów przetwarzania informacji, gier, itp. Opisy są wyczerpujące, często uzupełnione ilustracjami. Jest to pierwsza na naszym rynku tak duża encyklopedia informatyczna. Polska edycja słownika zawiera obszerny skorowidz terminów polskich z odwołaniem się do odpowiednich pojęć omówionych w słowniku Microsoftu. Takie podejście umożliwia wprowadzenie obszernej polskiej terminologii, co jest istotne szczególnie tam, gdzie nie ma jednoznacznego polskiego przekładu.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu **CD-Action** od numeru:

Prosimy o wypełnienie w kratkach (miejscowi rok) od którego numeru Państwa, by rozpoczął się prenumerata

Wybieram następujący wariant
prenumeraty, nr:

w cenie

Wybieram następujący prezent:

Blender

Encyklopedia

oferta lipy 2005

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania:

Kod pocztowy

Miejscowość

Kraj

Telefon kontaktowy

☐ Proszę o wysłanie faktury VAT

NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłaty/przelewu☐ Kartą kredytową:☐ VISA Classic☐ VISA Business☐ Polcard☐ PBK Styl☐ EuroCard/MasterCard

Numer naszej karty:

Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER Sp. z o.o., Sp. k. ul. Motorkowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie, zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Data i podpis

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. telefonicznie 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem prenumerata@bauer.pl

oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. zamówienia można również zgłaszać przez internet:

<http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.

Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy

od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia

na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczyć założoną ilość,

wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej

wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej,

każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty

otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel: 22/ 517 05 31 do 36

REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik,

tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukienice 6, 50-107 WROCŁAW

NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest

realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy

odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy

oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.

Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej

www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.

FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piętego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®

LICZY SIĘ JAKOŚĆ 

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera.

Wpisz adres: **WAP.WAPSTER.PL** i połącz się!

GRY JAVA NR 7928

ATOMIC EROTIX JV772X22 NOKIA, SE	1941 FROZEN FRONT JV589X22 NOKIA, SC, SE	SEX W AKADEMII JV902X22 NOKIA, SC, MT7, SAM, MV, SC6	REAL SOCCER - CHAMPIONS LEAGUE JV961X22 NOKIA, SC, SE, MT7, SAM, MV, SC6	ASPIANT JV976X22 NOKIA, SH, SE
MOTO MANIACS JV704X22 NOKIA, SC, MT7	DRIVER JV878X22 NOKIA, SC, SE, MV, SC6	PODERWIJ KASIE JV569X22 NOKIA, SC, SE, MT7, SAM, MV, SC6	AUTOSTO-POWICZKA JV869X22 NOKIA, SC, SE, MT7, SAM, MV, SC6	PRINCE OF PERSIA JV975X22 NOKIA, MV, SH

SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

NOKIA: NOKIA (3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250)
SAM: SAMSUNG (C100 - tylko przez GPRS, C100, X600)
SH: SHARP (GX10, GX15, GX20, GX30)
SE: SIEMENS (S55, S55S, M55)
SC6: SIEMENS (C60, MC60)
SE: SONY ERICSSON (T610, T630)
MT7: MOTOROLA (T720i, T722i)
MV: MOTOROLA (V300, V500, V525, V600)

SMS GRAFICZNY NR 7228

WYŚLI SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRZKA (NP. **L815660X22**). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRZK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRZKA (NP. **+4860X600600:L815660X22**).

MOJA TAPETA NR 7928

WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRZKA: TEKST (NP. **BT157323X22:Jurek** itp.).

JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRZK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRZKA: TEKST (NP. **+4860X600600:BT157323X22:Jurek**).

FLIRT SMS

DARIA BG124437X21	LAURA BG124433X21

CHCESZ TAPETĘ Z MOJIM ZDJĘCIEM? WYŚLI SMS NA 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER SPOD ZDJĘCIA

PROMOCJA! NAPIŚ W POCZĄTKU SMSA HASŁO **PROMO** (NP. **PROMO BG150507X22**) ABY, OPRÓCZ ZAMÓWIONEGO GADŻETU, OTRZYMYWAĆ OD WAPSTERA INFORMACJE O PROMOCJACH, ORAZ SPECJALNIE PRZYGOTOWANYCH TAPETACH I DZWONKACH ZA POŁ. CENY! JEŚLI CHCESZ ZREZYGNOWAĆ Z OTRZYMYWANIA TYCH INFORMACJI WYŚLI SMSA O TREŚCI **PROMO STOP** NA NUMER 2800 (OPŁATA JAK ZA STANDARDOWY SMS W TWOJIM PLANIE TARYFOWYM)
Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1 PLN (1,22 z VAT), numer 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), numer 7928: 9 PLN (10,98 z VAT). Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYAH, SAMI SWOI
REKLAMACJE MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38, LUB NA ADRES INTERNETOWY: **WAPSTER@WAPSTER.PL**
ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ**
REGULAMIN SMS-CZAT ZNAJDZIESZ NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/CONTENT/POKUSA/REGULAMIN.DOC**

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIGAĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLI SMS-A NA NUMER 7128, A W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310).**

LOGO, EMS NR 7228

WYŚLI SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRZKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRZK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRZKA (NP. **+4860X600600:852715X22**).

KOLOROWE TAPETY NR 7928

WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **BG776000X22**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000X22**).

DZWONKI NR 7228

NOKIA: Ecstasy, Barntree, On The Move, Britney Spears, Everytime, Dancin', Pump It Up, DJ Aiden, Driver, DJ Jürgen, Better Off Alone, Donu, Przestrzeń, Eminem, Just lose it, Eminem, Mosh, Eric Prydz, Cat On Me, Farha, Chce być z tobą, Film: Mortal Kombat, Film: Rocky III, Eye of the Tiger, Incubus, Megalomaniac, Iron Maiden, Fear Of The Dark, K-Maro, Femme Like You	SIEMENS: 1533790X22, 1464707X22, 1409598X22, 1516253X22, 1569385X22, 1798908X22, 1683739X22, 1688363X22, 1798910X22, 1674809X22, 1398258X22, 1280973X22, 1578914X22, 1798908X22, 1985184X22, 1689804X22	MOTOROLA: 1533790X22, 1464707X22, 1409598X22, 1516253X22, 1569385X22, 1798908X22, 1683739X22, 1688363X22, 1798910X22, 1674809X22, 1398258X22, 1280973X22, 1578914X22, 1798908X22, 1985184X22, 1689804X22	SAMSUNG: 1669098X22, 1732084X22, 1774721X22, 1569893X22, 1689376X22, 1394891X22, 1235322X22, 1798967X22, 1813322, 1035990X22, 1780854X22, 1780858X22, 1378727X22, 1628887X22, 1874820X22
--	--	---	---

NOKIA: PODAJ: NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T1062X22**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "Z", NP. **Z1062X22**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H1062X22**
MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "M", NP. **M1062X22**

WYŚLI SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062X22**).

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA: Ascetic, Gra światła, ATB, Ecstasy, Aventura, Obsession, Boxton, Twam w tym, Brian McFadden, Real To Me, Britney Spears, My Prerogative, Britney Spears, Everytime, Dancin', Pump It Up, DJ Aiden, Driver, DJ Jürgen, Better Off Alone, Donu, Przestrzeń, Eminem, Mosh, Eric Prydz, Cat On Me, Farha, Chce być z tobą, Film: Mortal Kombat, Film: Rocky III, Eye of the Tiger, Incubus, Megalomaniac, Iron Maiden, Fear Of The Dark, K-Maro, Femme Like You	ALCATEL: 1786017X22, 1533818X22, 1813511X22, 1786281X22, 1786032X22, 1681512X22, 1409903X22, 1517052X22, 1756203X22, 1689308X22, 1781780X22, 1884142X22, 1792727X22, 1787434X22, 1787108X22, 1785988X22, 1787493X22, 1400435X22, 1781855X22, 1789844X22	SIEMENS: 1786017X22, 1533818X22, 1813511X22, 1786281X22, 1786032X22, 1681512X22, 1409903X22, 1517052X22, 1756203X22, 1689308X22, 1781780X22, 1884142X22, 1792727X22, 1787434X22, 1787108X22, 1785988X22, 1787493X22, 1400435X22, 1781855X22, 1789844X22	SONY ERICSSON: 1786017X22, 1533818X22, 1813511X22, 1786281X22, 1786032X22, 1681512X22, 1409903X22, 1517052X22, 1756203X22, 1689308X22, 1781780X22, 1884142X22, 1792727X22, 1787434X22, 1787108X22, 1785988X22, 1787493X22, 1400435X22, 1781855X22, 1789844X22	SAMSUNG: 1786017X22, 1533818X22, 1813511X22, 1786281X22, 1786032X22, 1681512X22, 1409903X22, 1517052X22, 1756203X22, 1689308X22, 1781780X22, 1884142X22, 1792727X22, 1787434X22, 1787108X22, 1785988X22, 1787493X22, 1400435X22, 1781855X22, 1789844X22	PHILIPS: 1786017X22, 1533818X22, 1813511X22, 1786281X22, 1786032X22, 1681512X22, 1409903X22, 1517052X22, 1756203X22, 1689308X22, 1781780X22, 1884142X22, 1792727X22, 1787434X22, 1787108X22, 1785988X22, 1787493X22, 1400435X22, 1781855X22, 1789844X22	SAGEM: 1786017X22, 1533818X22, 1813511X22, 1786281X22, 1786032X22, 1681512X22, 1409903X22, 1517052X22, 1756203X22, 1689308X22, 1781780X22, 1884142X22, 1792727X22, 1787434X22, 1787108X22, 1785988X22, 1787493X22, 1400435X22, 1781855X22, 1789844X22	LG: 1786017X22, 1533818X22, 1813511X22, 1786281X22, 1786032X22, 1681512X22, 1409903X22, 1517052X22, 1756203X22, 1689308X22, 1781780X22, 1884142X22, 1792727X22, 1787434X22, 1787108X22, 1785988X22, 1787493X22, 1400435X22, 1781855X22, 1789844X22	SHARP: 1786017X22, 1533818X22, 1813511X22, 1786281X22, 1786032X22, 1681512X22, 1409903X22, 1517052X22, 1756203X22, 1689308X22, 1781780X22, 1884142X22, 1792727X22, 1787434X22, 1787108X22, 1785988X22, 1787493X22, 1400435X22, 1781855X22, 1789844X22
---	--	--	--	--	--	--	---	--

WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452X22**). DLA TELEFONÓW **SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100)** ZAMIAST "PT" WPISZ "SA", NP. **SA808452X22**. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452X22**).

 **WAP.WAPSTER.PL**

 **WWW.WAPSTER.PL**



Hej!

W zeszłym miesiącu tonacja AR była poważniejsza niż zwykle, dziś luźniej, choć z wyczuwalną nutką pretensji. Po dłuższej nieobecności powraca „Panopticum” – i to w jakim stylu. :) No, będzie się dziś działo.

Co to ma być?

✉ Czemu **hl2** nie dostał 10/10? to jest po prostu skandal. **gta:vc**, **chessmaster**, **far cry** dostało dychę, ale czemu **hl2** nie?

A co ma w ogóle Chessmaster do HL2? To jak porównywanie, co jest lepsze: lodówka czy odkurzacz. Nie porównujcie ocen gier z różnych gatunków, bo idiotyzm z tego wychodzi. A czemu HL2 nie dostało 10, a FC tak – to jest w ramce.

Rozumiem, że **chessmaster** i **vc** są idealnymi grami względem swoich gatunków, ale **far cry** NIE JEST, a **hl2** JEST.

Bo TY tak powiedziałeś? I na słowo mam ci wierzyć?

Recenzent(**hl2**) pisze: „ocena (...) far cry przyznana była w pewnym sensie na wyrost, za to, że tytuł ten zaskoczył nas (...) Oceniając **half life 2** musieliśmy natomiast wziąć pod uwagę legendę pierwszej części gry i ogromne oczekiwania graczy związane z jej kontynuacją”. **Sram na oczekiwania... mnie obchodzi sama gra, ale nie jakiejś tam oczekiwania. Co mnie to obchodzi, że far cry pojawił się nagle???**

Popatrz w ten sposób: a co nas obchodzi, co ciebie obchodzi? (Czemu mamy być uprzejmiejsi niż ty?) Przecież pisząc o grach opisujemy SWOJE, a nie TWOJE wrażenia, uczucia, oczekiwania. Masz święte prawo NIE zgodzić się z naszą oceną, ale nie masz żadnego prawa zabraniać nam wystawiania takich ocen, jakie mamy chęć dać. A co do „oczekiwania/nieoczekiwania”... Jak niespodziewanie ktoś ci da w prezencie 20-30 zł, to się cieszysz. Ale jak liczysz na 200 zł, a dostajesz 100 – to już nie ta sama radość, choć kwota w sumie większa... Bo myślałeś, że dostaniesz więcej!

przecież tutaj chodzi o grę. Poza tym far cry nie miał w sobie takiej grywalności jak **hl2**.

Dla jednego miał, dla drugiego nie miał. Grywalności linijką nie zmierzysz, na wagę nie położysz. Nie można tym samym precyzyjnie określić, która gra ma większą grywalność, zatem dyskusja o tym nie ma większego sensu. To jakby się kłócić, czy smaczniejsza jest pomidorowa, czy krupnik. Jak mi smakuje bardziej pomidorowa, to mnie nie przekonasz do krupniku, choćby nie wiem co. I odwrotnie.

to jest IDIOTYZM dać np. **gta:vc** 10, a super **hl2** 9+. wiem, że ta połówka to

Mysł miesiąca:

Zawsze pamiętaj, że jesteś wyjątkowy. Tak jak każdy inny.

mało, ale jednak chodzi tu o symbolikę... Nikt chyba nie powie, że **hl2** jest gorszy od **far cry**??!

Ja powiem. Choćby przez to, że nie mogę w niego pograć (w singla!), bo nie mam Neta w domu. I znów nie wiem, co ma pralka do mikrofalówki i HL2 do GTA...

fizyka, grafika (działa na słabych kompach), prawie wszystko o wiele lepsze jest w **hl2**!!!!!!

DL

To wszystko to są twe subiektywne oceny. Autor równie subiektywnie ocenił HL2, a w GW nie widziałem, żeby za wielu ludzi z redakcji protestowało i twierdziło, że musi być 10/10. Możesz dać HL 2 i 12/10 – my pozostajemy przy 9+.

Namiar na śmietnik

✉ Właśnie dziś się przeprowadzam i w tej chwili porządkuję swoje czasopisma. Skutkiem tego część z nich trafi (niestety) na śmietnik! (Może podacie najbardziej poszukiwanym „anty” i wszelkim innym „fanom inaczej” namiar mojego śmietnika, ponieważ za kilkanaście minut

będzie tam obecny cały rocznik 2002 i prawie cały 2003 – CDA! I jeszcze dorzucam parę numerów Playboya i PCFormat gratis :R Aha, byłbym w tym chaosie zapomnian – śmietnik jest w Opolu przy ul. Nysy Łużyckiej! Nr 75.

PS. To mój pierwszy mail do Was, może chaotyczny ale działałem impulsywnie i w dobrej wierze :)

criss_w_trakcie_przeprowadzki

Nie ma sprawy. Wania na pewno weźmie to pod uwagę – biorąc cię pod buty za to świętokradstwo. :)

Czytelnik

✉ Dawno, dawno temu (dokładnie dwa lata temu) czytając CDA a konkretnie AR, pomyślałem dlaczego by nie wysłać do was listu... Ale zaraz! Jeśli chcę przeczytać swój tekst w AR to musi być super list! Więc poczekałem kilka numerów żeby zobaczyć jaki rodzaj listów najczęściej ukazuje się w AR. Czekam i czytam, a po jakimś czasie zauważyłem że nie ma jakiejś szczególnie przewagi jednych listów nad drugimi. Więc najpierw napisałem do was list od serca (nie pamiętam treści,

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co ludzie wypisują o CDA w Internecie. Bez cenzury, bez korekty, bez bezów, bez bzu, bez serc to szkieletów ludy... ops, chyba za dużo Sylwestra było. :P

CDA 13/2004 – ciekawsze reakcje

Janek: DVDkowcy mają więcej za tę samą cenę...

Muzicjohn: Nieprawda, nieprawda!! 9 groszy to też coś. A zresztą, spójrz na to z innej strony: wyobraź sobie, że nie ma CDA z DVD. I co? The Suffering, UFO: Aftermath, płytki z demami, trzynastkowe artykuły, stałe (jak zawsze dobre) działy, kąciki na CD... żyć nie umierać! A że ludzie posiadający DVD dostaną bonusowo więcej to się należy tylko cieszyć...

seg: Grr, zaraz kogoś zamorduję! Brutalnie! Najpierw tego buca, który podkuł mi jedyny egzemplarz no-

wego CDA na MOIM WŁASNYM OSIEDLU, i to gdzie mam chody w kioskarza. Później tych miłych ludzi dystrybuujących Akcję Kompaktową tak, że w całych Gorlicach nie mam możliwości dostać wydania z DVD, a trafienie na wersję CD-kową ociera się o cud. A potem zabiję Andrzeja, jeżeli nie pożyczysz mi DVD-ka.

PMG: Ja 5 dni szukałem wersji DVD i gdy już chciałem kupić CD to wchodzę do sklepu a tam SAME DVD – myślałem że jestem w raj.

scooby01: No i wiadomo skąd się wzięły takie słabe wyniki z próbnej matury – po prostu CDA nowe wydali: D! I takie małe pytanie: czy komukolwiek zdarzyło się CDA z drugą płytą DVD?? Bo z nią to trochę jak z punktem G, niby jest ale nikt nic więcej o niej nie wie. Oczywiście mógłbym dodać że kolejny dobry numer itd. ale przecież to wszyscy wiedzą:)

peanut: O... na nieświęte rogi pana naszego - oto ubył jeden nabywca cda, który mając na celu zaoszczędzenie 20 zł będzie grzebać w śmietniku u kumpla. znów tryumfują judaszowe zapędy redaktorów, wspieranych niemieckim kapitałem – każą sobie płacić dwa razy za to samo. serce mi się kraje kiedy czytam te lamenty, wyrzuty i skargi. boże, widzisz to i nie grzmisz? aby jednak kapitalistyczni wyzyskiwacze poculi swoją niższość, następną gierkę ściągnę z netu. skubać mnie jak dziękczynnego indyka nie będą, ot co :)

CHESTER80: (...) [Po ujrzeniu numeru - Smg] Cała moja złość na CDA z powodu „The Suffering”, uleciała w las niczym bułgarska prostytutka :)

I tu przy okazji wyjaśnimy sobie jedną kwestię: The Suffering. Niektórzy rozdzaleni czytelnicy zarzucali nam, że jakoby obiecaliśmy, iż nigdy więcej nie będzie gier z Novej Gry w CDA, a jak będą, to „duzo

później”. Jeśli dokładnie przeczytacie to, co było napisane we wstępie do numeru, w którym był Starmageddon 2, zobaczycie, iż obiecywaliśmy, że NIGDY nie będzie tak jak ze Starmageddonem (czyli reedycja gry po miesiącu). A reedycja w 4-5 miesięcy po premierze to już dla nas JEST dużo później (niż miesiąc). Niektórzy zaklinali się, że już w życiu nie kupię Novej Gry. Cóż, jeśli uważacie, że niecałe 20 zł za nową dobrą grę (która BYĆ MOŻE za kilka miesięcy pojawi się w CDA/Clicku/Virusie_) to tak dużo – wtedy macie rację. Od razu jednak ostrzegam, że będą i takie gry (np. I-Ninja), które nie będą później publikowane na coverach CDA/Clicka. Wybór należy do was...

destroyer56: CDA is the best, f**k the rest!

Antyfan i refleksja

•Niestety, większość „konsumentów” (że tak nazwę bandę rozwydrzonych szczeniaków oraz growych laików) leci w stronę dużych, kolorowych obrazków, a nie mądrych słów...

ale chyba był od serca :)). Nie udało się. Poczekalem kilka numerów i wyslałem debilny list. Też nie poszło... Każdy numer czytałem od deski do deski żeby móc znaleźć jakiś szczegół, o którego mógłbym się przyczepić (bo następnie miałem napisać jako antyfan) ale zrezygnowałem bo nie chciałem wam zrobić przykrości ;).

Facet, a może sprawiłbyś nam radość? Skąd wiesz?

Aż w końcu coś mi się przypomniało... bodajże w 2000 roku, w numerze kwietniowym z okazji urodzin daliście test... jak to było... no w każdym razie daliście test. [Test „kim jesteś” - fanem, antyfanem, mastahem, marudą itd. - Smg]. Przypomniałem sobie jak dostałem wynik „czytelnik”, a zaraz po tym zobaczyłem całą szafę zawaloną numerami waszego cudownego czasopisma... i pomyślałem że po co do was tak koniecznie chcę pisać, skoro wystarczy że jestem waszym fanem i że lubię waszą gazetę i kupując ją daję wam na chleb (bo w końcu tak jest, nie?), a samemu sobie daję dużo przyjemności...

Ziutem

Miły list... i groźny jednocześnie. Pomyśl, co stałoby się z AR, gdyby każdy myślał tak samo jak ty? Po prostu by umarło, bo każdy czułby się CZYTELNIKIEM... tylko czytelnikiem. A ja chciałbym, żebyście w jakiś sposób (choćby poprzez wyrażanie opinii) nie tylko czytali, ale i współtworzyli to pismo. Bez waszych listów AR nie ma przecież żadnego sensu... Więc piszcie, nie kombinujcie, po prostu piszcie!

Schwytalem w sieci 2

✉ Nie potrafię przejść do porządku dziennego nad wypowiedziami niektórych ludzi, które pojawiają się w AR. Już tłumaczę, o co mi chodzi. Otóż sięgnąłem wreszcie po CDA 12/2004. Przeczytałem. I ponownie zbłądłem jak ściana po zapoznaniu się z AR, w szczególności zaś z działem „Schwyte w sieci”. (...) A to za

sprawę kilku wypowiedzi. Może zacytuje najkrótszą, pozostawiając oryginalną pisownię: „To najgłupsza gazeta komputerowa ever! Nigdzie nie można przeczytać takich bzdur jak w cda”. Tutaj muszę się zgodzić z nadawcą tego komunikatu. Masz rację, Szanowny Kolego/Koleżanko, nigdzie nie można „przeczytać” takich bzdur jak w CDA.

Ciekawy komplement dla autorów tekstów, nie powiem. :P

Szczególnie w dziale AR to, co jest tłustym drukiem.

A to jeszcze ciekawszy komplement dla odbierającego listy: :D

(...) Najbardziej jednak podobał mi się wywód dotyczący błędów „pod względem językowym lub gramatycznym”. Żeby wypowiadać się na temat takich błędów najpierw trzeba poznać zasady rządzące językiem czy gramatyką, choćby w stopniu pozwalającym stwierdzić, że nie pisze się „z pod budki z piwem”, tylko „spod budki z piwem”.

Prawda? Złośliwie tego wówczas NIE skomentowałem, licząc, że ci mądrzejsi sami to wyłapią i docenią kontekst.

Ze swojej strony mogę wyznać, że nie trafiłem w CDA na przykład potwornie okaleczonej polszczyzny. Co więcej, recenzenci według mnie są bardzo dobrzy w tym, co robią, bo nie jest sztuką napisać suchą rekę, sztuką jest napisać ją w sposób, który jej czytelnika nie zanudzi po przeczytaniu pierwszych zdań. (...) [Pozdrawiam przy tej okazji gorąco Peppina Krootkiego - aż chce mi się zagrać w WESTERN OUTLAW:]].

Ale te wszystkie krytyczne wypowiedzi to nie przy ataku na, między innymi, moją biedną osobę. Chodzi mi o wypowiedź odnoszącą się do „osób zjadających broniących CDA”. Wystarczy pobyć przy rzucie oka na listy do Redakcji CDA, żeby zauważyć kto tak naprawdę „nie wykazuje się nieste-

ty [również nad tym ubolewam - przyp. aut.] zbyt wysokim poziomem kultury i słownictwa”. Staram się jak mogę, żeby mój styl i słownictwo było odzwierciedleniem kultury osobistej. Staram się, choć nie jest to łatwe, szczególnie po lekturze działu AR. Piszę, jak piszę, ale cisną mi się na usta praktycznie same przekleństwa. Zawsze wydawało mi się, że powstrzymuje mnie przed ich zapisaniem jedynie kultura, której, jak odnotowujesz, podobno nie mam. Więc nie wiem co mnie powstrzymuje... Może strach przed hiszpańską inkwizycją, której nikt się nie spodziewa? Najwidoczniej jednak przeciwnikom CDA nie jest straszna owa instytucja, bo wał śmiało co się im tam, przepraszam, co się Wam tam w głowkach uroi.

Następna sprawa, to kwestia „pseudo-kultur młodzieżowych”, którą poruszasz. We wcześniejszym fragmencie pisesz o „tolerancji w polskim wydaniu”, a teraz sam prezentujesz wspaniały przykład tolerancyjnej postawy. Według Ciebie osoba w spodniach z niskim krokiem jest głupsza od osoby w spodniach z krokiem, że się tak wyrażę, w kroczu? Niski krok w spodniach jest według Ciebie oznaką prymitywizmu? A to dlaczego? Bo sam masz siebie za pępek świata, a pewnie nosisz spodnie jak Pan Bóg przykazał. Zdenerwowałem się, bo sam chodzę w gaciach z niskim krokiem, ale nie wydaje mi się, żeby to był powód do jakiegokolwiek oceniania. (...) Przyjrzyj się światu dokładniej, a może zauważysz, że nic nie jest na tyle proste, żeby kogoś oceniać po pozorach, a w szczególności po stylu ubierania się.

Gosta

Zarażacie...

✉ Chciałbym nawiązać do listu pana o iście matematycznym nicku „47” z nr XIII. Sprawa, którą 47-my przedstawił, również mnie zaniepokoiła. Co z tego, że piszecie obiektywne recenzje, skoro dajecie się ponieść zapowiedziom twórców

i zarażacie nią czytelników? Jeżeli chodzi o mnie, wręcz śmieszyły mnie wszystkie zapowiedzi Dooma 3.

To ciekawe, że TERAZ wszyscy się nadymają „ja tam od razu wiedziałem, że to będzie takie sobie”. Trzeba to było mówić przed premierą, mądrale.

To zachwywanie się wszystkim tylko i wyłącznie opierając się tylko i wyłącznie zapowiedziom twórców... czy to nie naiwne?

Jak się opieramy zapowiedziom twórców, to chyba dobrze, gorzej byłoby, jakbyśmy im ulegali... Ale OK, wiem, co chciałem powiedzieć - że niedobrze jest bazować wyłącznie na tekstach twórców przy tworzeniu zapowiedzi. No dobra, a na czym więcej można? Na tekstach innych serwisów/pism - raz, że głupio (plagiati!), dwa, że niby skąd oni wzięli swe informacje? Od twórców! Jakże widzisz alternatywy? Do wróżki mamy chodzić? Właśnie są na ich serwer, ukręcać kod źródłowy i na tej podstawie opisać? Albo poczekać na pełną wersję gry i na tej podstawie zrobić... zapowiedź? I obiektywna będzie i prawdziwa, bo wszystko się potwierdzi. :) Nie ma mocnych, tyle wiemy o grze, ile powiedzą jej twórcy/testerzy... Po prostu czytając zapowiedź widzicie, jak będzie wyglądać gra za rok czy pół, o ile wszystko pójdzie dobrze - a zwykle nie idzie, więc trzeba zawsze wziąć pewną poprawkę „pesymizującą” i tyle.

Grafikę zapowiadano na rewolucyjną, a tymczasem głowy przypominały ośmiokąty a wszystko wyglądało jakby było zrobione z plastiku (co było widać na screenach!). To stąd biorą się rozczarowania - od zbytniego dania manipulowania sobą.

Głowy - ośmiokąty? Jesteś pewien, że odparliś Dooma 3, a nie jego wczesną betę i to na Celeronie 266 z Riva TNT? :)

Nie mam zamiaru pouczać was czy coś w tym stylu, ale żyjemy w takich a nie innych czasach, gdzie wychwala się nawet byle alien shootera...

Nie u nas. Chyba że 4/10 to wychwalanie?

Oczywiście, gra potrzebuje reklamy, żeby się sprzedać, ale to od nas zależy, czy się damy zmanipulować czy nie.

noiprox

Przed wszystkim nasze zapowiedzi NIE są reklamami - trudno reklamować coś, czego a) jeszcze nie ma, b) nie wiadomo, co będzie, nie wspominając już o tym, że czemu mielibyśmy coś reklamować? Bo dystrybutor nam zapłaci? No pewnie - już leci z walizką pełną kasy, byśmy się podniecali grą, której nie ma. Już to widzę. :) Ale fakt jest faktem - nie należy bezkrytycznie wierzyć we wszystko, co się czyta...

Fachowcy...

Oto JEDNO smakowite zdanko w tekście poświęconym grom (tzn. ich negatywnym skutkom) w jednym z wysokonakładowych tygodników.

„Jednak najbardziej uzależniają komunikowanie się z innymi oraz komputerowe gry sieciowe (wielokrotnie opisywano m.in. uzależnionych od słynnej Rule Playing Game Star Craft).”

A większość rozwydrzonych mastahów oraz pryszczatych „ekspertów” od pism bredzi, zamiast argumentować, niestety. Ale cóż, jakie IQ - takie argumenty.

Co zostało? Zachodni wydawca (pompujący masę kasy w pisma żeby mieć monopol)

Bezczelny. Liberal jak albo mason. Każdy wie, że powinien pompować, żeby mieć deficyt.

z Clickiem i CD-Action opanowuje niemal cały rynek!!!

A dokładniej to tak z pół. A drugie (niecałe) pół ma inny zachodni wydawca. Tak, że - monopol, panie, na całego. Aż dudni, Microsoft chce u nas wziąć korepetycje w temacie „monopolizacji rynku”.

Macie co chcieliście. Liczcie na obiektywizm, czytając recenzje w tych pismach???? Ja bym czuł się kiepsko już mając samą świadomość, że czerpię wiedzę o grach z

magazynu wydawanego przez firmę, która „produkuje” także takie hity kształtujące świadomość ludzi jak Bravo Girl, Filipinka, Twist, Życie na Gorąco, Tina czy Świat Seriali.

No tak, tak. Taki Smuggler - póki pracował w Future Network, to był (nie bójmy się tego powiedzieć) geniuszem. Ale odkąd pracuje w Bauerze, to jego IQ zmniejszyło się o 90%. A wszystko przez to, że w Warszawie drukują Życie Seriali, a on we Wrocławu o grach pisze. Od razu widać ścisły i logiczny związek.

I gratuluję doskonałej znajomości tzw. portfolio Bauera. Ja tam pamiętam tylko te tytuły pism, które kupuję i czytam...

Facet, z wydawnictwami jest tak jak z rodzicami - nie możesz sobie ich wybrać. A jakbym ja rzucił ci w odpowiedzi, że musisz być debilem, bo twoja matka ma na imię Anna (Krystyna/Beata czy jak jej tam), to pewnie byś podał to jako koron-

ny dowód, że jestem popier... I miałbyś rację, co gorsza. Dlatego właśnie JA nie używam takich argumentów, bo byłoby mi wstyd aż tak się publicznie kompromitować.

Brak mi słów..... :(

Kup sobie słownik i go czytaj - wzbogacisz słownictwo, a i pomysłuśnek rozwiniesz.

•Chciałbym wam powiedzieć skromnie, że dla mnie CDA może być, ale jest za drogie, jest dla rozpuszczonych bogaczy!!!!!!!

Wiecie już, jaka jest różnica pomiędzy (rozpuszczonym) bogaczem a (stęznym) biedakiem? Otóż: około 5 zł MIESIĘCZNIE. Tzn. jak na pismo wydajesz 18.50 - jesteś wstrętnym rozpuszczonym bachorem (żyjącym w willi i grającym w tenisa - patrz AR z poprzedniego numeru). A jak wydasz, powiedzmy, 12-13 zł - ooo, to jesteś ziom i porządny facet, choć bez k(l)asy. :) Ludzie, ludzie, ludzie...

Zrobić w jednym zdaniu aż trzy błędy merytoryczne... Ho, hoo, woooo! Fachowcy Rule(z)! [Wohoo im w około! :)] Jeśli wszystkie inne „rewelacje” w tym tygodniku (i są na takim poziomie, to ja się nie widziw, że czytelnictwo w Polsce spada. Po prostu ci znający się na rzeczy rozbijają sobie głowy o kaloryfery (albo blaty biurów) po lekturze czegoś takiego. Sam byłem blisko. Zresztą to już nie pierwszy raz cytujemy ów tygodnik w tej rubryce. I jeszcze ci ani razu nie było to sensowne cytaty...

O wyższości oryginałów?

Wiele razy zamieszczaliśmy w CDA teksty antypirackie i namawiające do korzystania z oryginałów. I zdania nie zmieniliśmy, choć nie oznacza to, że jesteśmy ślepi na „drugą stronę medalu”. Dlatego dzisiaj publikuję list dotyczący problemów, jakie mają nabywcy oryginałów, a nie mają ich piraci...

✉ Postanowiłem stać się nabywcą dwóch bardzo przeze mnie oczekiwanych tytułów - HL2 i NFS:U2. I w obu przypadkach musiałem się ostro namęczyć z „nagłymi atakami szwskiej pasji” zanim udało się zasiąść do kompa i wreszcie „popykać” w jakże oczekiwane tytuły.

Może zacząć od HL2. Wiedziałem, że do zainstalowania gierki będzie potrzebny net. Pomyślałem, że skoro mam w pracy (w domu niestety nie) to nie będzie problemu - podskoczę z gierką do biura, zarejestruję i będzie OK. Otóż nie. Najpierw okazało się, że jestem zmuszony (właśnie tak!) zainstalować Steam, a na domiar złego sama rejestracja/deszyfracja/cholewa wie co jeszcze nie wystarczy, żeby móc grać. Trzeba mieć jeszcze założone konto na Steam, które musi być aktywne podczas gry. Jeśli jeszcze dołożę do tego, że dodany do gry bonus, w postaci CS:Source nie jest tylko dodatkiem a integralną częścią gry, której nie można nie zainstalować (bo jak podczas instalacji się go odznaczyć, to wywala jakiś błąd i instalacja się kończy), to już „wogóle” mi się słabo robi. A jak pomyślę, że jakiś tam pierdzielony złodziejasek za psie pieniądze kupił podróbkę i ma w dupie neta, steamy, counter strike i inne „dzikie węże” to mnie k...wica trafia.

Przykład drugi. Kilka dni później otrzymałem oczekiwaną paczuszkę z NFS:U2. I znowu nie udało się załadić do grania bez dodatkowych „perturbacji”. Gierka owsem się zainstalowała, ale gdy spróbowałem ją uruchomić, okazało się, że mam zainstalowany software emulujący CD/DVD (grze, pierwsze słyszę :P). Próbowałem coś z tym zrobić, ale nic... Dobra, dzwonię do pomocy technicznej EA Polska i co się dowiaduję?? Że jako szczęśliwy użytkownik nagrywał DVD z góry zainstalowane zaliczony do grona potencjalnych piratów!! I znowu zmusza się mnie do usunięcia wszelkich programów do kopiowania/nagrywania płyt, bo inaczej gra nie zadziała!!!

**I po raz kolejny jakiś pleprzony piracina śmieje się ze mnie, bo on takich problemów nie ma... W moich oczach takie za-
biegli wydawców zakrawają na psychozę
maniakalno-paranoidalną, a efekt może
być tylko odwrotny do zamierzonego. Na
bank piractwa to nie zwalcza, a jedynie**

wkurza uczciwych ludzi i zraża do siebie na przyszłość. Świat oszalał... Całe szczęście, że chwile zdenerwowania skutecznie wynagrodził mi geniusz zakupionych tytułów :))

jonathaneke

I cóż ja mogę dodać? Sam nie pogrywam (w domu) w HL2 z powyższych przyczyn. :(Panom z Valve udało się „wyłączyć dziecko z kapielą”. I żeby jeszcze te zabezpieczenia były skuteczne... Ale gdzie tam. Scrackowy HL2 był dostępny niemal ze światową premierą (vide tekst w poprzednim CDA). Nie będę tu namawiał do niekupowania oryginałów, ale czasem mam faktyczne wrażenie, że „coś tu jest nie tak” i że producenci zaczynają popadać w paranoję, na której najgorzej wychodzi ten, kto za gry płaci uczciwą cenę...

Frustrat Zone

✉ **cześ mam małe pytanie: JAK K*** MAJĄC NAJNOWSZE MODELE LEXUSA/MERCEDESA/BMW I INNYCH DROGICH FUR, NARZĘCIE NA PENSJE (SZCZEGÓLNIE ELD, KTÓRY NIBY NAJMNIEJ ZARABIA A MA JAKIEGOS JAGUARA CZY COŚ)!!!!**

Ja też nie wiem, jak - mając Mercedesa czy Lexusa - można narzekać na pensję. Nie wiem, bo nie mam takich bryk. Podobnie jak reszta ekipy. Wozy mają zasadniczo naczelni i ze trzech koleś z redakcji (było więcej, ale zwolnieni grania w „grand theft auto” na żywo popuśli nam statystyki). Honda Civic, Ford Sierra bodaj, Fiat chyba, Volsk-dojcz jakiś... :) Eld ma Jaguara, owszem, owszem - ale „resoraka”, którym się bawi jego syn.

Wy tylko siedzicie przed kompiami, gracze i piszecie recki. A spójrzcie jak inni harują i co dostają g***o ledwo stać ich na utrzymanie mieszkania jego mać. A wy jesteście jak nauczyciele - też ciągle narzekacie na swoje pensje, które i tak już są wysokie. Dno i żenada.

Pensje nauczycieli - dno i żenada? Fakt. I potem tak was uczy, jak sami zarabiają, zatem ciężko niektórym z was (jak widzę) załapać mrugnięcie okiem, żart, aluzję, cokolwiek. Prawda? Dno i żenada, fakt.

jestem ciekawy jak te wasze pensyjki
wyglądają. NO, ODPISZCIE ILE ZARA-
BIACIE ŚREDNIO MIESIĘCZNIE! (weź-
cie się w excelu zrobicie arkusz wypłat z
roku 2003 i obliczcie średnią :) CU!

[???

Mogę tylko powiedzieć, że oprócz Lexusów itd. mamy też prywatne odrzutowce i planujemy zakupy niedużych wysep na Karaibach, na których zamierzamy postawić wasz pałac (bo wille to dla służby będą). Możecie mnie zacytować w kolejnym liście w stylu „jak możecie narzekać na pensję, mając prywatne odrzutowce?”. A jak chcecie wiedzieć, ile zarabiamy, panie ciekawski, to się pan zatrudnij w Urzędzie Skarbowym we Wrocławiu. Ogólnie uważam, że pytanie kogoś o zarobki i to w taki sposób jest przejawem zwykłego, ordynarnego wręcz chamstwa. Może jeszcze interesuje cię długość czyjegoś fiutka?

Panopticum

✉ 19.5% Waszego pisma stanowią reklamy!!! Co piąta strona to reklama! Jedna strona, druga, trzecia, czwarta, reklama. I tak w kółko! W przypadku pierwszych 30 stron (nr 13/04) 15 z nich to reklamy!!! 50%!!!

Ba, a jakby patrzeć na cztery pierwsze strony, to reklam jest 75% (Jezu, kolejny „antyrekla-mowiec”...) Odpowiedź wedle schematu 434b: weź sobie dowolne pismo zachodnie i zobacz, ile TAM stanowią reklamy, a ile u nas. A że na początku to druga strona to reklama? Specjalnie tak robimy, bo na początku są a to zapowiedzi, a to Zawartość CD, a to Kalejdo-skop, i tym samym reklamy co drugą stronę za-bardzo nie przeszkadzają - a na pewno nie prze-szkadzają mniej, niż gdybyś miał tak w recen-żiach. Zauważ, że tak od Tematu Numeru jest już tych reklam zdecydowanie mniej i są co najwyżej co kilkanaście stron. Proste?

Na czym wy w końcu zarabiacie? Na pieniądzach, które bulimy co miesiąc za wasze pismo, czy na reklamach super-ultra mega głośników ciekłokrystalicznych z force feedbackiem?

A co cię to w ogóle obchodzi? Ja nie wytkał nosa do twojego portfela. Powiem tylko, że bez tych reklam miałbyś albo z 25 zł do zapłacenia za CDA albo jeden CD mniej albo dużo gorsze pełne wersje (a pewnie jedno i drugie naraz). Cena CDA od kilku lat ani drgnie (czego o konkurencji powiedzieć nie można), mimo że przybywa CD i pełnych wersji - ale tego to nie widzisz, co? I co to w ogóle za ton? Co ci się zdaje, że jesteś w komisji śledczej? Zbawist - starczy GIER TYCH, a ja nie Kulczyca (hm, a szkoda...).

Polskie stacje komercyjne, za które NIE PŁACI się 20 złotych miesięcznie poświęcają na reklamy góra 15% czasu antenowego! (co i tak jest straszną przesadą).

To jest wolny kraj i panuje prosta zasada: nie podoba ci się coś? Nie kupuj/nie oglądaj/nie słuchaj. Pojają aluzję? Albo wykup prawa do CDA i wprowadź swoje porządki. Czyli: zero reklam, zero komercji i dopłacam ze 100-200-300 000 zł do każdego numeru, bo taka mam fantazję. Faaajnie.

I może narzekacie, że mało wam płacić? A zresztą, i tak mi pewnie powiesz, że przy 20 x nakład - pięć ton papieru 200000 z reklam - dwieście litrów tuszu na tonę i wypalanie płyt odjęć licencja i zakup Gainword Powerpack 1100 Goldensample Geforce FX 5900 XT bo Radeon X800 Platinum Edition V600 Ultima 248 mb jest już niemodny to i tak mało kosztujecie.

...He!?! O co ci tu chodzi? Ktoś czai bazę? W każdym razie: redakcja pracuje za PENSJE (wcale nie kosmiczne) i tyle - wszelką kasę z reklam itd. zgarnia wydawnictwo. Użyło?

Włącz po co się męczę? (didaskalia: o jedno cię proszę: żeby twój ewentualny komentarz w tym miejscu nie był durny.

Nie ma sprawy. Jako że list jest durny, to dla kontrastu komentarz jest zupełnie serio.

Może nawet nie będzie mi się chciało przebrnąć przez twoją ewentualną odpowiedź na ten list, jak niestety coraz częściej mi się zdarza.

Starzejesz się, IQ ci się obniża, neuronki wymierają, to co kiedyś było proste, dziś męczy... normalne objawy. Wiem coś o tym. :)

I nie mów mi, że jestem debilom, którego po plecach linijkach boli głowa, bo pochłaniałam kilkakrotnie każde wydanie „Przekroju”, „Polityki” i „Wprost” jak i „Cinemy” czy też „EGW”. Aż wstyd, że muszę cię o tym informować, żebyś nie nazwał mnie niedorozwiniętym chorem na downa bachorem. Twój wstyd.

Alę nie - twój. Że mimo wchłaniania takich mądrych gazet zachowujesz się nadal jak rozkapryszony bobo i ekonomicznie analfabeta. Może nie wystarczyć wchłaniać - może trzeba jeszcze czytać i ROZUMIEĆ zamieszczane tam treści? Swoją drogą, znajdź mi jakikolwiek cytat we wszystkich możliwych AR, że nazwałem kogoś „chorym na downa bacherem” albo podobno, co?

Twój wstyd za siebie. Którego pewnie nie masz, ale czy nieprawdą jest, że to ty wyrażasz o kimś sąd na podstawie paru słów, jakie napisał do ciebie, często w dobrej wierze, i nie by cię obrazić, lecz by zwrócić na coś twoją uwagę?

Oceniam na podstawie nie paru słów, a całego listu, w którym przecież tylko od was zależy, jak się sami przed czytelnikami i mną zaprezentujecie. A jeśli cała wasza autoprezentacja to kilka bełkotliwych wyzwyśk czy pozbawionych sensu zdań, to do czego prentensje? Tak cie widze, jak sie piszess!

Chodził mi po prostu o to, że twoje odpowiedzi na listy są zaaaaawszeeeeee ta-
aaaaakieeeeeeee saaaaaameeeee. Po
dwóch pierwszych słowach widzę, że
dalej nie warto czytać.

A kto ci każe? Ja twój list czytam, bo muszę, za to mi płacą. Ale uwierz mi, że też jest ta-aaaaki saaaaam jak ze 20 456 mu podobnych. Widząc na początku „za dużo reklam” doskonale wiedziałem (w ogólnych zarysach), co i jak napiszesz. I jak na razie się nie rozczarowałem - lećśśś dokładnie wedle schematu: „za dużo reklam, zarabiacie kupę kasy. Smugler jest chamski i głupi i nie szanuje czytelnik...[zieeeew]...ów”. Faaaascynujące. Czytam z wyciekami...

I wcale nie wydaje na podstawie dwóch słów sądu, ale najnormalniej w świecie twoje odpowiedzi robią się straszliwie nudne, nędzne, wypocone, a przede wszystkim identyczne.

Bo trudno 20 457 raz mówić to samo w różny sposób. Poza tym „z kim przestajesz, takim się stajesz”. Więc nie zdziw się, że po lekturze twego listu staje się „nudny, nędzny, wypocony”. Jak to mówią „wymienilem z tobą opinie i teraz czuję pustkę w głowie”. :) Swoją drogą, mógłbyś się choć częściej kąpać, bo o ile bycie nudnym i nędznym znieść mogę, to wypoconym już nie bardzo. Wiem, że życie śmiesz - ale czy człowiek też musi?

I w końcu, trzeci akapit. Domagasz się od ludności, żeby czytaaaaaaliilll zeeee zroooooozuuuuumlieeenleeeeeem.

Wiem, że to skrajna bezczelność stawiać aż tak wyrafinowane żądania uczniom np. gimnazjów. Ale niektórym się jednak udaje. Spróbuj dołączyć do najlepszych, co? I wiesz co? Zmień se baterie, bo wyraźnie się wy-

czepują. Swoją drogą, wolę nie myśleć, gdzie je sobie wkładasz. :)

A to TY przecież uwielbiasz wysnuwać spiskowe teorie dziejów na dość wątej podstawie krótkiego liściku, jak np. „W waszych recenzjach nie ma ani trochę humoru”. Ty byś oczywiście odpisał: „Bo masz za niskie IQ, by zatapać dowcipy nieco lepsze niż „Przychodzi baba do lekarza”.

Ba, ja już nawet coś takiego napisałem... (Słowniczek Antyfa!) Jakbyś czytał ze zrozumienia... no dobra, nie będę ci już tego wypominał. W każdym razie niektórzy nazywają owe „teorie spiskowe” analizą treści (listu) i wyciąganiem wniosków.

„I za długie tam są wyrazy dla ciebie!”.

A nie, to używam raczej, gdy ktoś pisze, że „wasze teksty som gupie” (znów polecam Słownik Antyfa!). Jakbyś czytał ze zrozumienia... bla, bla bla...

Rany gościa, zastanowiłbyś się chociaż, czy autor nie miał przypadkiem (o zagrożo) dobrych chęci?

Znasz przysłowie o tym, czym jest wybrukowane piekło? Wydaje mi się, że po lekturze tak wielu mądrych pism powinienś do wiedzieć. Powinieneś też znać termin „ekstrapolacja”, panie mądry. Choć gdybyś je znał, nie powiedziałbyś, że „wysnuwam teorie spiskowe”. Zaiste, spiszek straszliwy wysnułem - że Kazio, który nie łapie prostego dowcipu, o ile się mu go palcem nie pokaże i emotikoną nie oznaczy, nie jest błyskotliwy, a Krzysio, który wali trzy błędy w dwuliterowym wyrazie, mądry za bardzo nie jest. Zgroza... Spiszek taki, że głowa boli!

PS: Aha, nie sadzę, żeby 30% populacji było słuchającymi hip-hopu kretynami, lamerami i skończonymi pętakami. A tak z twoich wypowiedzi (czytając ze zrozumieniem) można wywnioskować. I kropka.

Blueman

To ciekawe wnioski wysnuwasz - ale nie będę się z ciebie już śmiał. Skoro ty nie jesteś w stanie czytać ze zrozumieniem - to ja spróbuję tak pisać. Tzn. postanowiłem podchodzić do twych elukubracji i jeremiad (a, co!) ZE ZROZUMIENIEM. I zrozumiałem nagle, że takim jak ty należy raczej współczuć i delikatnie odbierać im te „wchłanianie” Wprosty, Polityki itd. - bo zaślina pismo albo się nim zadławia... :) Ew. zrobią z nich okręciaki. W każdym razie dziękuję w imieniu rubryki „Panopticum”, która ostatnio przeżywała wyraźny regres. A już się bałem, że ludzie jakby zmądrzeli, co, jak rozumiesz, podkopałoby podstawy mej egzystencji w CDA...

Ladies' Corner

☒ Siedziałam sobie u mojego kumpla, on jak zwykle ledwo zwracał na mnie uwagę, mimo że jestem blondynką z niebieskimi oczami i długimi nogami. Z nudów sięgnęłam po CD-Action, jak zwykle zresztą. Większość piszących do Was osób to idioci (na szczęście nie zaliczam się do nich). Proszę Was - śmiecie się z nich jak najwięcej.

Ania

Nie ma sprawy, ale w takim razie musimy zacząć zdrowo drzeć łacha z twego kumpla - musi być z niego nieźle patafani, skoro nie zwraca uwagi na tak wyglądającą dziewczynę. Te, facet - daj się siana, bo osioł jesteś. :) Wytącz komputer i rozejrzyj się - są lepsze sposoby spędzania wolnego czasu. Jeden nawet ci siedzi w pokoju i czyta CDA. Chociaż z drugiej strony... dzięki temu blond mogła się (poprzez lekturę AR) intelektualnie rozwinąć. [Tak, tak, nie każ mi Aniu czynić innym, co tobie niemiłe. :)]

L&L

☒ Piszę do was by się podzielić moją historią. :P Otóż dziś podczas czytania AR tak się zaczęłam śmiać, że przypadkowo umazałam CDA białą, gęstą substancję pochodzącą z jaj...

Ej, ej, ej...! Facet!!!

Mówię wam - nie czytajcie CDA jak jecie jajecznicę. :)

...No! :)

PS. Wielu zarzuca wam, że wasze teksty to „wypociny”, jeśli to prawda to zacznijcie używać antyperspirantów.

Twazer

A oni w takim razie powinni ocierać twarz papierem toaletowym... Taka aluzja do niekórych „fanów”. :P

☒ Hej Smug! Mam dola ciebie komiks z Galfierdem chcesz?

[???]

Jak JA mam dola (dola?), to czytam Garfielda. Ale Galfierd (kluot?) też może być dobry na chandrę. Poczytaj, może ci przejdzie albo będziesz robił mniej literówek, albo co... :)

☒ Nazywam się Bartek i mam 12 lat. Znam JavaScript, HTML, Pascala, a od biedy Visual Basic, C++, PHP. Nikogo nie szukam, nikogo nie potrzebuję, chcę się tylko pochwalić :).

Góru?

„I jakby to czytała jakaś ładna dziewczyna w wieku 11-12 lat, której imponuje taki geniusz jak ja, to...”. No dobra, żartowałem. Gratulacje (szczerze!). Opowiem ci za to taki brzydki dowcip. Przychodzi facet do lekarza, rozpina spodnie, wyjmując... no wiadomo co i pokazuje lekarzowi. Lekarz patrzy...

- Co, za krótki?
- A gdzie tam!
- Hm, za cienki?
- A skąd!
- Hmm... nie chce działać?
- Działa aż miło!
- To czemu mi go pan pokazuje?
- Fajny, nie?

☒ Jeżeli wydrukujecie ten list to jesteście tchórzami :]

Raczej pacanami. Bo swój swego popiera, nie? A, co mi tam...

Ale mam za**szczy pomysł na zwiększenie IQ [zgodnie ze Smugglerowską zasadą z nr XIII]: Przed każdym wykrzy-**

nikiem postaw minus („-”). Każdy (chyba) wie że dwa minusy dają plus więc IQ będzie rosło +7 +7 itd...

Bez urazy, ale ludzie, którym to doradzasz, nie są w stanie tego pojąć - więc daremny trud.

Smuggler jesteś pociągający jak spluczek od sracza

Znaczy - jak ja się tylko poruszę, to ty zaraz potem spłyniesz? Idę na to!

Wiecie, po każdym koncercie Rolling Stones trzeba było opróżniać mikrofony ze śliny. Ja muszę robić dokładnie to samo po lekturze AR i NL :)

Po lekturze AR czyścisz Rollingstonesom mikrofony?! Hmm... to tak się to teraz nazywa? Ale ostrożnie, oni mają już po 60 lat... Z szacunkiem dla rock'n'rollowych dziadków!

Po dogłębnej lekturze mojego listu stwierdzam że jest on dłuższy niż moje wypracowania z polskiego:)

Ale poziomu niższego nie ma. Nie da się.

Pozwolę Wam wydrukować ten list jeśli go wydrukujecie.

Mateusz

Dzięki. My zatem pozwalamy sobie się nad nim nieco powyżłosiwać.

Bywają i takie majle. :)

- Ty, Smuggler, nie bądź taki ch*jl!

Bo co, nie lubisz konkurencji?

- A co tyś myślał! (...)

[kibic Legii]

Biedak, po prostu nie zrozumiał przejrzystej aluzji. Ale to mnie akurat nie dziwi. W każdym razie gratulacje za zmysł autokrytyczny dla tego peni... pana. No, nie stój tak! :) Swoją drogą, czemu piszą do nas wyłącznie ci najgłupszy kibice Legii (pamiętacie tego pana sprzed roku)?

☒ Dlaczego nie wyświetlacie mych listów co za głupi jestem

Gratulacje: precyzyjna autodiagnoza!

nie macie honoru acha boicie się. No jasne, że tak.

Jasne, że się boimy. Że znowu powiedzą „sami ten list napisali, to niemożliwe, żeby ludzie aż takie brednie im ślali, nie ma takich głupich ludzi na świecie”.

Ty Smuggler wiesz, że ja cię bym zniszczył i się migasz normalne pletra masz hehehehe. No i znowu się boisz i nie napliesz pewnie tego listu na łamach action redaction!!!

[???]

Pewnie, że nie napiszę. Ze wstydu bym się spalił, jakbym coś podobnego kiedyś napisał. I dlatego wyciąłem namiary kolesia, bo nie chcę, żeby głupota była nagradzana.

☒ Mam propozycję, aby stworzyć nową gazetę o nazwie Cd-Star. Chciałbym zrobić ją razem z państwem. Proponuję: 50% dochodu dla państwa i 50% dla mnie.

Proponujemy 100% dla ciebie i guzik dla nas. Tak będzie uczciwiej.

- Ja będę zbierał informacje i tworzył gazetę, etykiety na pudełka z demami i programami. Państwo będą drukować egzemplarze gazet, przygotowywać programy, dema i drukować etykiety na gry i pudełka. Gdyby zgodzili się państwo to proszę o aparat cyfrowy, niewielkie fundusze, abym mógł robić zdjęcia do plakatów i wywiadów z ciekawymi ludźmi związanymi z informatyką grami komputerowymi.

No i komorę bez limitu, wyposażony samochód służbowy i ładną sekretarkę, o tym mi wolno zapomnieć! Bez tego nie ma pisma i jego naczelnego!

W razie gdyby nic się nie udawało proszę nie kazać mi oddać pieniędzy i aparatu, ale przyjeżdżam będę dobrze i ładnie pracował. Pierwszy egzemplarz wydał bym na początku lutego. Co 10 numerów w zestawie do gazety byłby segregator Cd-Star do naszych gazet. Proponuję aby pierwsza gazeta kosztowała 9,99, a następne były po 15,99.

A w gazecie (grrr) coś tam o grach i takie tam różne. Nie ma to jak precyzyjny biznesplan.

Proszę teraz aby załatwili państwo wszystkie rzeczy prawne. Jak zdecyduję państwo, że jest to dobry pomysł to proszę o przysłanie mi pocztą zawartych w prośbach rzeczy.

Sekretarka może się troszkę w paczce potarmościć, ale cóż zrobić... Dorzucimy jeszcze najnowszego Radeona, żeby paczka za pusta nie była.

Naprawdę jestem odpowiedzialny i podejmę się tego. Obiecuję, że będę przygotowywał gazety i robił wszystko co w moich możliwościach.

Co do mnie, podejmuję się odbierać co miesiąc pensję w wysokości 15 000 euro. Będę czynił to z zaangażowaniem i systematycznie. Obiecuję!!! Są chętni, by mi ją dać? Nie ma?! Nie rozumiem dlaczego...

Zaczęłam już pierwszą gazetę. Bardzo i to bardzo mi na tym zalerzy.

Z powazaniem
[dane wycięte dla dobra nadawcy]

Cóż ja mogę tu więcej powiedzieć? Szczerze mówiąc nic, bo nie mogę przestać się śmiać. :)

Na llisty odpowiadamy CD-Stary

Smuggler (czyli CD) & Ghost of Mr Jedi (czyli Stary [jak cholera]), obaj z IQ w granicach zera

Tipsy

- 29 Grapes
- 30 Pomegranates
- 32 Dates
- 33 Rushes
- 34 Leather
- 35 Quartz
- 36 Turquoise
- 37 Flowers
- 39 Mats, Rushes
- 40 Baskets, Rushes
- 41 Pottery
- 42 Linen
- 43 Cosmetics, Kohl
- 44 Perfume, Henna
- 45 Sandals, Rush
- 46 Papyrus
- 47 Sculpture, Clay
- 48 Jewelry (emerald)
- 49 Furniture, Reeds
- 50 Incense
- 51 Spices
- 52 Monkeys
- 53 Furs
- 55 Armor
- 57 Jewelry (turquoise)
- 58 Furniture, Acacia
- 59 Sculpture, Basalt
- 60 Jewelry (faience)
- 61 Kopeh
- 62 Weapons
- 63 Bricks (reeds)
- 64 Bricks (rushes)
- 65 Jewelry (gold)
- 66 Bread (barley)
- 67 Wine (date)
- 68 Wine (pomegranate)
- 69 Wine (fig)
- 70 Beer
- 71 Bread (wheat)
- 72 Jewelry (turquoise&emerald)
- 73 Myrrh
- 74 Mats, Reeds
- 75 Baskets, Reeds
- 76 Perfumie, Flowers
- 77 Perfume, Myrrh
- 78 Cosmetics, Henna
- 79 Chariot
- 80 Generic Food
- 81 Stele, Granite, Small
- 82 Statue, Basalt, Large
- 83 Statue, Basalt, Small
- 84 Stele, Granite, Large
- 86 Wood, Cedar
- 87 Furniture, Cedar
- 88 Sculpture, Bronze
- 89 Cosmetics, Copper
- 90 Sandals, Leather
- 91 Fruit Tree
- 92 Obelisk, Small
- 94 Obelisk, Large
- 95 Ship
- 96 Sandals, Leather and Rush
- 97 Jewelry (turquoise&gold)
- 98 Jewelry (emerald&gold)
- 99 Jewelry (turquoise&emerald&gold)
- 100 Sculpture, Copper
- 101 Sculpture, Tin
- 102 Cosmetics, Copper, Henna and Kohl

ty grell, item i writ-
tern g blue-
yle, talisman,
sive durations,
ill dodge,
experience,
erity,
esence,
enzy,
n,
ch,
p,
e-



DOSKONALE TYTUŁY - REWELACYJNA ZABAWA

 Splinter Cell Pandora Tomorrow (PL) 59,00	 Port Royale 2 (PL) 49,00	 Hearts of Iron 2 (PL) 99,00	 Sims 2 (PL) 139,00	 Rome: Total War (PL) 99,00	 Medal of Honor Allied Assault 39,90	 Battlefield 1942 Classic 39,90	 Warhammer 40,000 Dawn of War 99,00	 Vampire: The Masquerade Bloodlines 169,00	 Knights of Honor 139,00	 Aleksander (PL) 119,00
 Big Mutha Truckers (PL) 19,90	 Syberia (PL) 19,90	 Prince of Persia: Warrior Within (PL) 89,00	 Future Cop L.A.P.D. 19,90	 Men of Valor (PL) 129,00	 Xpand Rally 99,00	 Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku (PL) (DVD) 139,00	 Fair Strike (PL) 69,00	 Manhunt 59,00	 Full Spectrum Warrior (PL) 99,90	 Fifa 2005 (PL) 139,00
 Shark Tale: Rybki z Ferajny (PL) 89,00	 Populous: The Beginning 19,90	 Gothic: Noc Kruka (PL) 59,90	 Hard Truck 18 Wheels of Steel 39,00	 Need for Speed: Underground 2 139,00	 The I of the Dragon (PL) 39,90	 Warms Forts: Obłężenie (PL) 99,90	 Doom III (PL) 99,00	 Silent Hill 4: The Room (DVD) 159,00	 Doom III (PL) (wersja angielska) 199,00 99,00	 Fifa 2005 (PL) 139,00
 Total Club Manager 2005 119,00	 Half Life 2 129,00	 Tony Hawk's Underground (PL) 99,00	 Zoo Tycoon 2 99,00	 Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay 129,00	 Platoon 9,90	 Pet Soccer (PL) 29,90	 Pet Racer (PL) 29,90	 Rollercoaster Tycoon 3 (PL) 99,00	 Colin McRae Rally 2005 (PL) 99,00	 D-Day (PL) 69,00
 Call of Duty: Delta (PL) 99,00	 Half Life: Dusty 49,00	 Pacific Fighters (PL) 99,00	 Myst IV: Obłężenie (DVD) 119,00	 Pro Evolution Soccer 4 (DVD) 159,00	 Championship Manager 5 (PL) 149,00	 Football Manager 2005 (PL) 99,00	 Dungeon Siege (PL) 49,90	 Medieval Lords (PL) 69,00	 Star Wars Battlefront 159,00	 Władca Pierścieni: Śliza w Śródziemiu (PL) 159,00
 Call of Duty: Delta (PL) 99,00	 Half Life: Dusty 49,00	 Pacific Fighters (PL) 99,00	 Myst IV: Obłężenie (DVD) 119,00	 Pro Evolution Soccer 4 (DVD) 159,00	 Championship Manager 5 (PL) 149,00	 Football Manager 2005 (PL) 99,00	 Dungeon Siege (PL) 49,90	 Medieval Lords (PL) 69,00	 Star Wars Battlefront 159,00	 Władca Pierścieni: Śliza w Śródziemiu (PL) 159,00
 Call of Duty: Delta (PL) 99,00	 Half Life: Dusty 49,00	 Pacific Fighters (PL) 99,00	 Myst IV: Obłężenie (DVD) 119,00	 Pro Evolution Soccer 4 (DVD) 159,00	 Championship Manager 5 (PL) 149,00	 Football Manager 2005 (PL) 99,00	 Dungeon Siege (PL) 49,90	 Medieval Lords (PL) 69,00	 Star Wars Battlefront 159,00	 Władca Pierścieni: Śliza w Śródziemiu (PL) 159,00

nowości, zadzwon, zapytaj

 Ortografia 39,90	 Chemia cz. I Leky 49,90	 Dziś i jutro 29,90
--------------------------------	---------------------------------------	----------------------------------

dźwięki, filmy, dźwięki...

 Magix Hip Hop Maker 49,90	 Magix Techno Maker 49,90	 Magix Music Maker 2003 119,00
---	--	---

kierownice i pady PC

 Saitek P120 49,00	 Saitek P880 119,00
---------------------------------	----------------------------------

Alone in the Dark IV (PL) 49,90 Air Strike 3D 19,90 Battlefield 1942 39,90 Battle Collection (Medieval) 19,90 + Viking Invasion 169,90 Battle Mages 129,00 Battle Mages 2 59,00 Beyond Good & Evil (PL) 49,90 Blitzkrieg (PL) 49,90 Bowling (kręgi) 19,90 Breed 79,00 Call of Duty: Delta Edition (PL) 99,00 Call of Duty (PL) 69,00 Championship Manager 4 (PL) 49,90 Championship Manager 5 149,90 Championship 10 139,00 Command & Conquer: Tiberian Dawn 49,90 D-Day (PL) 69,00 Dungeon Siege (PL) 49,90 Counter Strike: Condition Zero 79,00 Diablo II - Diablo II 99,00 Pan Złoty (PL) 99,00 Dino Crisis 79,00 Disciples II: Bunt Ełfu (PL) 19,90 Emergency 2 (PL) 29,90 Etheroids II (PL) 19,90 Europa Universalis 99,00 Mroczne Wiek (PL) 59,00 Fair Strike (PL) 69,00 FIFA 2002 Classic 39,90	Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) 99,90 Football Manager 2005 (PL) 99,00 Gry karciane 1 25,00 Gry karciane 1&2 39,00 Gry karciane 2 25,00 Hard Truck 39,00 18 Wheels of Steel 119,00 Harry Potter: Kamień Tajemnic 39,90 Harry Potter: Mistrzostwa Świata w Quidditchu 39,90 Heroes of Might & Magic III: Gold (PL) 19,90 Hidden & Dangerous 2 79,00 HomeWorld 2 59,00 Hugo: Tropikalna Wypała 4 79,00 Janek Kajak 29,90 Kangurek Koo 2 29,90 Kapitan Pazar (PL) 29,90 Lionheart 49,00 Lost On 109,00 Madden NFL 99 19,90 Max Payne 2 79,00 The Fall of Max Payne 129,00 Men of Valor (PL) 69,00 Medieval Lords (PL) 69,00 Metalheart: Replicants (PL) 199,00 Mod II Nanna 9,90 Mój Brat Niedźwiedź (PL) 79,00 Mortyr 2 (PL) 49,00 Need for Speed Underground 139,00	Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL) 129,00 NHL 2005 139,00 Nuclear Strike 19,90 Nosferatu (PL) 69,00 Podobny Rzym (PL) 59,00 Polanie II 49,00 Post Mortem (PL) 74,90 Piłkarski i jego zrodzenie 25,00 Prace i Kariery 49,00 Prince of Persia: Warrior Within (PL) 89,00 Pro Evolution Soccer 4 (DVD) 159,00 Project IGI 2: Agent Strike (PL) 19,90 Rainbow Six: Raven 39,90 Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 59,00 Real DVD/CD 49,90 Reak-Schizm 59,00 Return to Castle Wolfenstein 59,00 Runaway: A Road to Adventure 39,00 Siedzieli w Półce Nocy (1-2) (PL) 59,00 Settlers IV (PL) 59,00 Schizm II Kamień 49,00 Schizm (DVD lub CD) 49,00 Sims: Deluxe (PL) 59,00 Sims: Double Deluxe (PL) 59,00 Sims: Swiadek i Balanga 134,90 Sims: zwierzęta 74,90 Sims: Gwiazda 79,00 Sims: Własciciel (PL) 59,00 Sims: Deluxe (PL) 79,00	Slim City 4 (PL) 39,90 Soldier of Fortune II: Gold 69,00 Soldiers: Heroes of World War II (PL) 99,00 Taxi Driver 27,90 Tomb Raider: The Angel of Darkness 79,00 True Crime 99,00 True Crime 159,00 Warcry 49,00 Warhammer 40K: Fire Warrior 59,00 Złota Edycja Warcraft III 99,00 Złota Edycja Warcraft III: Frozen Throne 99,00 Vietcong (Purple Haze) 79,00	Time Alarm Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnicę (drzwi, okna), czuje przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o awarii. Ochrona przed kradzieżą i włamaniem na telefon stacjonarny, komórkowy. 15,00
---	--	--	--	--

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc do strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 do 16.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skrz. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl, www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE (sprzedaż hurtowa): EXE, ul. Kółka 8, 54-152 Wrocław.

NEC

Totalna rozrywka!

Nowe monitory NEC AccuSync® LCD 72VM to gwarancja doskonałej zabawy. Realistyczny, kolorowy 17 calowy obraz, krótki czas reakcji matrycy oraz wbudowane głośniki to tylko niektóre z ich zalet. Zobacz w nich więcej niż dotychczas.



see more.

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

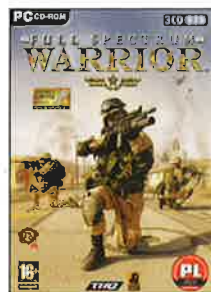
Adresy sklepów, sugerowane ceny, parametry

FULL SPECTRUM WARRIOR

Polska wersja już w sprzedaży!

Taktyczna gra akcji oparta na programie szkoleniowym Armii Amerykańskiej

© 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior® are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. Havoc.com LLC. © Copyright 1999-2002 Havoc.com Inc. (and its licensors). All Rights Reserved. See www.havoc.com for details. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. PC audio solution containing Dolby® Digital Live required for Dolby Digital Audio. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.



Monitory NEC-Mitsubishi dostępne są w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. 3 lata gwarancji.